

# POWER PLAY

Markt & Technik  
**DM 6,50**

GS 50,-/Jr. 6,50  
L.A. 6900/Hf. 8,-  
dix 35,-/Jr. 20,-



## WELTMEISTER

15 FUSSBALL-SPIELE  
UNTER BESCHUSS

32 SEITEN  
TIPS ZUM  
SAMMELN

## ABGEHOBEN

SUPER DARIUS • F29  
• LHX ATTACK CHOPPER

## DIE SPIELE VON MORGEN

KNÜLLER VON DER  
LONDON-MESSE



# Gesucht: „Der Hacker“ des Jahres.

Achtung: Intensives Wildern in der West-Datenbank fördert Ihre Gewinnchancen. Straffreiheit kann in jedem Fall garantiert werden.



# Crack the West!

0 21 59 - 8 10 08



## Tausend Tore, turbulente Tage

**W**er meint, Spieletesten sei ein ruhiger Job, der irrt. Eine Woche lang war der Testraum von Heinrich und Martin belegt — keine Chance für Außenstehende, auch nur einen Blick ins Allerheiligste der Redaktion zu werfen ("Raus! Sofort!"). Alles, was man von ihnen hörte, war eine opulente Geräuschkulisse. Neben unzähligen Wutschreien und wilden

Beschimpfungen ("Du!! Argh!") war das Meistgebrüllte ein langgezogenes "Tooor", kombiniert mit einem winselnden "Neinnein". Als die beiden nach einer Woche abgekämpft aus dem Testraum fielen, waren bei 15 Fußballsimulationen über 50 Tore gefallen. Das Ergebnis dieser "Tour de Force" lest Ihr auf Seite 112, rechtzeitig zur WM-Einstimmung.



Schöne Frauen:  
Anita Sinclair  
von "Magnetic Scrolls"  
auf der Messe



Harte Sportler:  
Kicker-Heinrich und  
Eifmeter-Martin

**D**och die beiden sollten nicht zur Ruhe kommen. Während der Rest der Crew testete, tippte und recherchierte, packten Martin und Heinrich die Koffer, um zur "Computer Trade Show" nach England zu fliegen. Die Pannen: Neben der obligatorischen dreistündigen Verspätung am Flughafen München/Riem wurden die Liffe im Hotel generalüberholt — wer im 17. Stock wohnt, weiß, was die beiden erwartete: die Nottreppe. Spätestens nach dem zehnten Aufstieg ("Oh nein! Ich hab' den Film vergessen...") waren die beiden fit für die Messe. Die Messe selbst, nur für Fachpublikum geöffnet, verlief angenehm ruhig. Man traf auf viele bekannte Gesichter, schüttelte viele Hände und hielt so manchen interessanten Plausch.



Gewichtige Worte:  
Bob Jacob von  
"Cinemaware" plauscht  
über neue Spiele



Harte Zeiten:  
Draußen lobt das Volk,  
drinnen das  
Messepublikum

**D**a für brodelte der Rest von England. Premierministerin Thatcher verkündete in diesen Tagen die ungeliebte Kopfsteuer; Tausende von Engländern gingen auf die Straße, um ihrem Unmut Luft zu machen. Wie kann es auch anders sein: Völlig überrascht fanden sich Martin und Heinrich beim Einkaufsbummel inmitten einer Demonstration wieder. Die Polizei griff ein, eine Riesen-Schlägerei begann. Autos brannten, Scheiben wurden eingeschlagen, 400 Personen verletzt. Martin und Heinrich flüchteten in eine U-Bahn-Station — mindestens so spannend wie diese Erlebnisse ist ihr Messebericht auf Seite 10.



Flinke Füße:  
Heinrich  
und Martin fliehen  
vor einer  
Massenschlägerei

Einen ruhigeren Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



**99** Ballerei im Comic-Stil: "Escape from the Planet from the Rebel Monsters"

• 6 •

## Aktuell

Schnipsei aus der Softwareszene	8
Software und Sensationen: Der aktuelle Messebericht aus London	10
Musik, Bücher, Filme	42
Crème de la crème	83
Neues aus der Comicszene	81

## Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	22
Euer Forum: Club-Ecke	44
Leserbriefe	45
Inserentenverzeichnis	70
Impressum	77
High Score: Hall of Fame	82
Starkiller: Endspurt der Scharken	84
Sammlerstück: Handsigniertes Ultima VI zu gewinnen	111
Vorschau auf die kommende Ausgabe	128

## Unter der Lupe

Hart und unerbittlich: POWER PLAY-Redakteure testen 16 Fußballsimulationen	112
--	-----

## Computerspiele Tests

LHX Attack	24
F29	26
Tank	28
Gunboat	29
Midwinter	30
Antheads	31

Ice Men	32
Tangled Tales	34
Camelot	35
Castle Master	94
Crossbow	95
Turrican	96
Fire & Brimstone, Jumping Jackson	98
Dragons Lair 2, Escape from the Planet from the Rebel Monsters	99
Skidz, Cloud Kingdoms	102
Window Wizard, Low Blow	104
Cyberball, Faceoff	105
Manchester United, Player Manager	106



**26** Mit der "F 29" im Anflug auf die Ölraffinerie (dabei fliegt 'ne MIG von hinten ran...)





**31** Dieser Onkel Doktor  
verheißt nichts Gutes.  
"Antheads"



**32** Noch ist der Feind nicht  
in Sicht: Codename "Ice man"

## Kurztests

Emlyn Hughes Soccer, SAS Combat Simulator	107
Star Trash, Might and Magic	107
Stryx, Tennis Cup	107
Rainbow Islands, SAS Combat Simulator	107
Space Ace, Pipe Mania	108
Renaissance, Starflight	108
Emlyn Hughes Soccer, Black Tiger	108
Rainbow Islands, Scramble Spirits	108
Pipe Mania, Fiendish Freddy	109
Bundesliga Manager, Xenomorph	109
Drakhnen, Blockout	110
Rock'n Roll, Déjà vu	110

## Videospiele Tests

Nemesis, Section Z	119
■ Super Darius	120
Cybercore	121
Space Invaders, City Hunter	122
Afterburner, Assault City	123
Chip's Challenge	124

## Kurz-Tests Videospiele

Solar Striker, Asmik World	125
New Zealand Story, Sokoban	125

## Power-Tips

Computerspiele Tips	
Tip des Monats: Weird Dreams	46
Future Wars, Knight Orc	46
Hard'n Heavy	49
War in Middle Earth	49
Zombi, Dark Side	50
Superstar Ice Hockey	51
New Zealand Story	52
Drakhnen	52

Grand Prix Circuit	55
POKE-Ecker: Super Cars, Beach Volley, Chase H.Q., Shadow of the Beast, Operation Thunderbolt, Warp, Dyer 07, Turn II, Hard Drivin', Kick Off, Hawkeye, Sim City	56

Dr. Bobo antwortet: Leisure Suit Larry, Lords of the rising sun, Project Firestart, Space Quest II, Rock'n Roll, Battletech, Pool of Radiance, Ultima V, Enchanter, Bard's Tale III, Maniac Mansion, Wasteland	59
---	----

Videospiele Tips	
Forgotten Worlds, Super Shinobi, Dragon Spirit	60
Alex Kidd in High Tech World, World Court Tennis, Neutopia, Thunderforce II	61
Wonderboy III	62

Bloody Wolf, Battle Ace, Mickey Mouse, Psycho Fox, Space Harrier II, Tennis Ace, Altered Beast, Track & Field II	64
Section Z, Gunhed, Kid Icarus, Pac-Land	65

Frisch gelöst Abgehoben: So fliegt ihr Battle of Britain	67
Starflight 1, Teil IV	72

■ Plattformen

90

## DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grismassen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien bewertet: Grafik, Sound und Gesamtwertung. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik-Wertung** werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-Wertung** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht, und wie hoch die Spielmotivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für Sie letztendlich entscheidend. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Besonders gute oder

namhafte Spiele testeten wir natürlich ausführlicher.

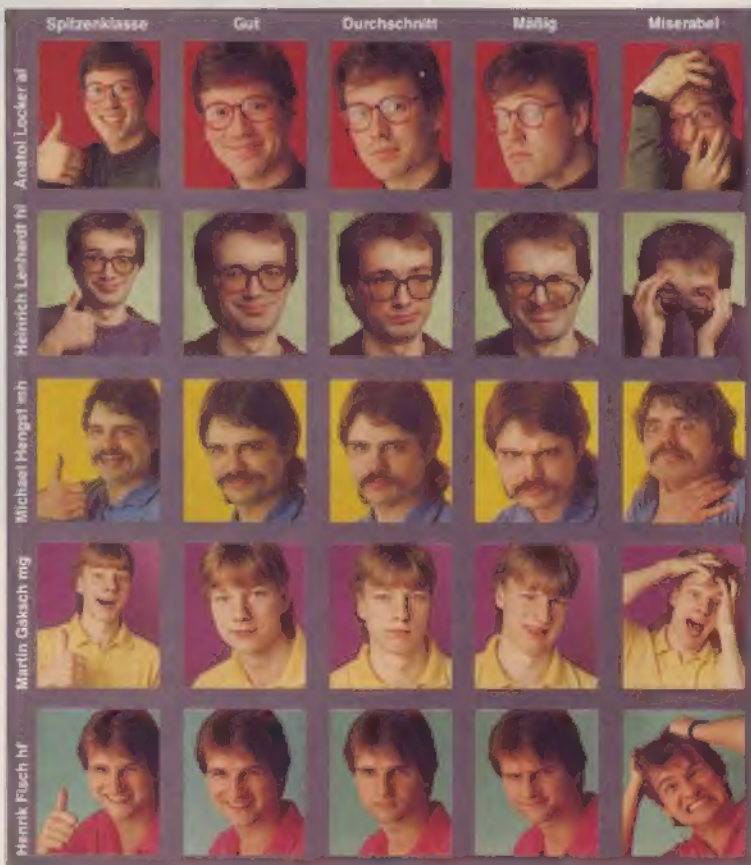
Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Deshalb bewerten wir jede Version einzeln. Ihr findet alle Wertungen der verschiedenen Versionen in dem "Steckbrief-Kasten", der bei jedem Test steht. Sollte die Version eines Spiels später erscheinen, findet Ihr den entsprechenden Hinweis im Steckbrief. Wenn das Programm dann eintrifft, berichten wir Euch darüber in der Kurz-Test Rubrik. Es kann auch vorkommen, daß Ihr auf ein "nicht geplant" stößt. Dann soll das Spiel, laut Angaben der Softwarefirma, für diesen Computertyp nicht erscheinen. Sollten sich hier Änderungen ergeben, berichten wir Euch selbst-

verständlich darüber. Außerdem vergeben wir zwei "Awards". Das **POWER-PLAY-Prädikat** und die **POWER-PLAY-Gurke**. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind. Für die **POWER-PLAY-Gurke** gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich bei aller Liebe nur unter die Kategorie "grausam, aber wahr" einordnen lassen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen

Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Unter jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-Wertung werden von der gesamten Redaktion bestimmt. *ht/ai*



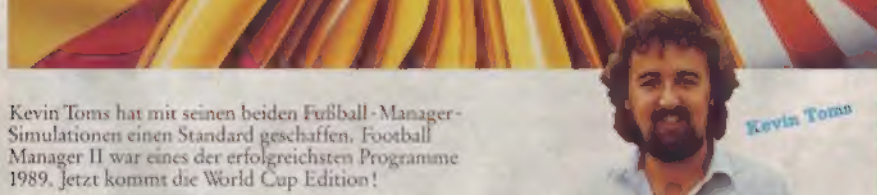


Hattrick!!!

# FOOTBALL MANAGER

## World Cup Edition

1990



Kevin Toms hat mit seinen beiden Fußball-Manager-Simulationen einen Standard geschaffen. Football Manager II war eines der erfolgreichsten Programme 1989. Jetzt kommt die World Cup Edition!

Das Meisterstück für AMIGA, ATARI ST, PC, C64 und AMSTRAD CPC!



„Ich habe professionelle Manager interviewt und Fußball-Taktiken studiert. Das sind die Ergebnisse:  
– mehr Realitätsnähe,  
– mehr Spielbarkeit,  
– mehr taktisches Management.“

Ich habe mein Bestes getan, um das unterhaltsamste Spiel zur WM zu schaffen!“

Kevin Toms

Arriola Soft



## Flinker Flimbo

Spätestens seit "Rick Dangerous" sind Plattform-Spiele wieder heiß gefragt. "Flimbo's Quest" von System 3 (bekannt durch die "Last Ninja"-Serie) bietet auf den ersten Blick alle Zutaten, die ein gelungenes Hüpf- und Springvergnügen ausmachen: Eine putzige Spielfigur, sieben abwechslungsreiche Levels, Shops mit vielen Extras, versteckte Geheimkammern und allerlei Leckerbissen zum Aufsammeln. Flimbo's Quest wird zunächst für Amiga und C 64 erscheinen. Die Umsetzung für Atari ST trüdeln verspätet ein. mg

## Hardware-Hammer

Nachdem es für die japanische PC-Engine schon seit längerem ein CD-ROM gibt, ziehen nun Commodore und IBM nach. Obwohl man bei Commodore immer noch abwiegelt, ist es inzwischen kein Geheimnis mehr, daß zum Jahresende ein Amiga ohne Tastatur, aber dafür mit CD-ROM auf den Markt kommt — als reissiges Videospiel gedacht. Dank dem neuen Chip-Set soll der jüngste Sproß der Amiga-Familie auch die höchste Auflösung von 640 x 512 Pixel ohne nervende Flackerei darstellen können. Der Preis des Amiga-Videospiels wird angeblich unter 1500 Mark angesiedelt sein.

Die eigentliche Sensation ließ vor kurzem IBM aus dem Sack. Noch in diesem Jahr soll in den Geschäften ein "Multimedia PC" (MPC) von IBM stehen. Der MPC ist technisch gesehen ein MS-DOS-AT mit einem 80386-Prozessor, aufgetragener VGA-Karte (damit ist eine Auflösung von 640 x 480 bei 256 Farben gleichzeitig machbar) und eingebautem CD-ROM. Dieses spieleorientierte System soll unter 2000 Mark kosten. Wenn man die heutigen Preise für eine vergleichbare Gerätekombination bedenkt, ist dieser Preis ein Hammer. Es darf damit gerechnet werden, daß sich amerikanische Software-Firmen noch mehr als bisher auf den MS-



Flimbo's Quest: Plattform-Primus oder Plattform-Pleite? (Amiga)



Top Gun: The second Mission im Landeanflug (Nintendo)

DOS-Spiele-Markt konzentrieren. Amiga und Atari ST könnten leicht das Nachsehen haben. Gerüchteweise denkt auch Apple daran, mit einem neuen Computer den Heimcomputermarkt zurückzuerobern. Genauer ist leider noch nicht bekannt. mg

## Nintendo-News

Nintendo-Fans dürfen sich auf einen Schwung neuer Konami-Module freuen. Ange-

kündigt sind größtenteils Umsetzungen von bekannten Computerspielen. Im einzelnen wird mit "Jack Nicklaus Golf" (eine Golfsimulation), "Kings of the Beach" (ein Strand-Volleyball-Spiel), "Silent Service" (eine U-Boot-Simulation) und "Top Gun: The second Mission" (ein Action-Flugsimulator) für das Weihnachtsgeschäft gerechnet. Außerdem soll noch dieses Jahr das heiß ersehnte Supermodul "Super Mario Bros. 3" erscheinen. mg

## Straßenkampf

Einen Leckerbissen für C64-Besitzer hat System 3 auf Lager. Der inoffizielle Nachfolger des erfolgreichen "Last Ninja II" heißt "Vendetta" und spielt in den Großstadt-Slums. Statt Ninjas und Säbelgerassel dominieren hier Jugend-Gangs und Gewehrfeuer. Das Geschehen wird erneut aus



Vendetta: Action-Adventure in Reinkultur (C 64)

der "schräg-von-oben"-Perspektive gezeigt. Viel Grafik, zahlreiche Puzzles und eine interessante Story versprechen ein ordentliches Action-Adventure. mg

## Arcade-Neuheit

Microprose hat sich einen eigenen Spielautomat mit "F-15 Strike Eagle" im Gehäuse zusammengebastelt. Der flotte 3D-Action-Flugsimulator wurde gegenüber den Heim-Versionen mächtig aufgepeppt. Besonders in Sachen Geschwindigkeit zieht er davon: atemberaubende 30 Bilder pro Sekunde werden geboten. mg

## Letzte Meldung

■ Der Plattform-Klassiker "Manic Miner" wird für Amiga und ST umgesetzt. Neben einer aufgepeppten Version tummelt sich eine 1:1-Umsetzung des Spectrum-Originals auf der Diskette.

■ Mindscape hat sich die Rechte für Computerspiele zu den Kinohits "Dirty Harry" und "Mad Max" gesichert.

■ Die neue Rainbow Arts-Compilation "Milestones" bietet folgende Spiele: "Grand Monster Slam", "Circus Attractions", "Hard'n'Heavy" und "Spherical".

■ Electronic Arts ist ab sofort offizieller Nintendo-Lizenznehmer. Mit "Skate or Die 2" erscheint in Kürze das erste Modul fürs Nintendo-System.





## On the funny Side of Life.

L.A., California, ist seine Heimat. Ein knallroter Straßenkreuzer sein Traum. Und auf der Jagd nach den Dollars stellt Sunny halb Californien auf den Kopf. Aber was haben ein Stuntman, ein verwöhnter Pudel und ein geheimnisvoller Mann namens I.M. Newing damit zu tun? Finden Sie's heraus.

Auf Amiga, Atari ST, C 64 und allen IBM-kompatiblen PCs über Mouse, Joystick oder Tastatur.

Viel Spaß für nur DM 59,90.



### Bestellcoupon

Bestellungen an L & M Aktionszentrale, Postfach 1280, 3352 Eintrick

Bitte schicken Sie mir schnellstens \_\_\_\_\_ Stück Sunny Shine Computerspiele zum Preis von je 59,90 DM für folgendes System (bitte ankreuzen):

☐ Amiga, ☐ Atari ST, ☐ C 64, ☐ IBM-kompatible PCs.

☐ Frau ☐ Herr (bitte ankreuzen)

Vorname \_\_\_\_\_ Name \_\_\_\_\_

Straße/Nr. \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Tel.-Nr. \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_

Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_

Bestellen kann jederzeit über 18 Jahren. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme oder gegen Vorkasse (Vorrückzahlung) und solange der Vorrat reicht. Zur Deckung unserer Kosten kommt ein Versandkostenanteil von DM 4,- pro Sendung hinzu. Für die Bearbeitung werden die Daten in der EDV-Anlage gespeichert. An- und Unterschrift nicht vergessen! Alles klar!



**O**bwohl sie erst zum zweiten Mal stattfand, war die diesjährige European Computer Trade Show hervorragend besetzt. Von Activision bis U.S. Gold gaben sich alle namhaften Branchenriesen ein Stelldichein. Die Trade Show ist eine drei Tage währende Fachmesse, bei der "Normalsterbliche" keinen Einlaß finden. Diese Aussieberei hat den Vorteil, daß es auf dem Messegelände im Vergleich zur gnadenlos überfüllten PC-Show relativ ruhig und streßfrei zugeht. Alle Aussteller waren mit der Messe sehr zufrieden, schlossen fleißig Geschäfte ab und präsentierten neue Produkte. Was Ihr bis zum Herbst an neuen Computerspielen erwarten dürft, berichten wir Euch in unserem Messebericht nach Firmennamen sortiert. Am Ende dieses Artikels findet Ihr außerdem eine Übersichtstabelle, die nach Spielnamen geordnet ist und alle Computer auflistet, für die die Programme erscheinen sollen.

#### ACCOLADE

Strategiespiel-Liebhabern dürfte Chris Crawford ein Begriff sein, der mit "Balance of Power" einen Klassiker dieses Genres schuf. Accolade veröffentlicht in Kürze Crawfords neuesten Titel **Balance of the Planet**. Als Weltregent vom Dienst kann man global an den Steuersätzen herumdrehen, um sowohl für Wohlstand als auch für eine gesunde Umwelt zu sorgen. Doch die Wechselwirkungen zwischen Industrialisierung und Ökologie sind tückisch, wie man in dieser Simulation schnell zu spüren bekommt. Wer immer noch nicht genug Geld für Golf-Programme ausgegeben hat, bekommt mit Jack Nicklaus' **Unlimited Golf and Course Design** ein ganz neues Putter-Drama geboten. Mit vielen neuen Kursen, detailreicher Grafik, Zeitlupen-Wiederholungen besonders gelungener Schläge und einem Editor zum Entwerfen eigener Spielfelder geht das Programm an den Start.

#### ACTIVISION

Activision gehört zu den fleißigsten Umsetzern von Spielautomaten. Als nächste Adaption eines Sega-Spielhallentitels steht **Sonic Boom** auf dem



## LONDON-MESSE VERSPIELTES EUROPA

**Jährliches Frühjahrs-Messe-Meeting für geladene Gäste in London: Auf der European Computer Trade Show gaben namhafte Firmen mit neuen Spielen den Ton an.**

Programm: 2-Spieler-Modus, vertikales Scrolling und viel Bumm-Bumm sind die Kennzeichen dieses Ballerspiels. Irem ist der japanische Erfinder des nächsten Spielautomaten: **Ninja Spirit**. Die Computerversionen sollen alle sieben Levels des Vorbilds enthalten, in denen sich ein robuster Ninja-Kämpfer mit einem stattlichen Waffenarsenal gegen allerlei Gegner behaupten muß. Vom Programmiererteam Vivid Image (bestehend aus den "Last Ninja"-Machern John Twiddy, Hugh Riley und Merv Dine) kommt das Action-Adventure **Hammerfist**. Außerdem arbeiten die drei an dem sog. "Fantasy-Rollenspiel-Arcade-Adventure" **Time**, bei dem Ihr fleißig die Geschichte manipulieren müßt.

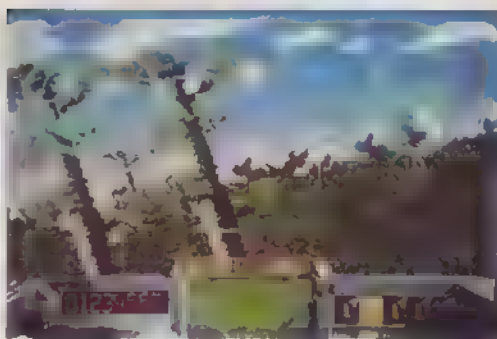
#### AUDIOGENIC

Nachdem die lang erwarteten Amiga- und ST-Versionen von "Emlyn Hughes International Soccer" endlich veröffentlicht wurden (siehe Computerspiele-Tests und Fußball-Vergleich in dieser Ausgabe), legt man bei Audiogenic gerade letzte Hand an **Super League Manager**. Im Vergleich zu allen anderen Manager-Spielen muß man hier nicht eine Mannschaft zum Erfolg führen, sondern selber Karriere machen. Dabei ist es natürlich erlaubt, den Verein zu wechseln. Wer



Sports Baseball" wahrscheinlich eine Box-Simulation an Schlechte Nachrichten für C64-Besitzer: TV Sports Baseball wird das letzte Cinemaware-Programm sein, das für diesen Computer erscheint.

Color Dreams ist eine amerikanische Firma, die unabhängig von Nintendo eigenhändig Software für das Nintendo Entertainment System entwickelt und vertreibt. Sie hat bis heute an die zehn Module im Angebot. Im Moment suchen sie einen Vertriebspartner in Europa. Darüber hinaus haben die findigen Amerikaner einen Chip entwickelt, der zusätzlich auf das Modul gepackt wird und dem Nintendo-Videospiel in Sachen Grafik und Sound auf die Sprünge hilft. Laut Color Dreams sollen die Spiele damit annähernd Mega Drive- bzw. PC-Engine-Qualität erreichen.



Rasend schnelle 3D-Grafik mit Shock Wave (Amiga)

Digital Magic Software machte mit dem technisch eindrucksvollen Amiga-Spiel "Drivin' Force" erstmals auf sich aufmerksam. In etwa dieselbe Kerbe schlägt die act on-



Die Brettspiel-Umsetzung Escape from Colditz (Amiga)

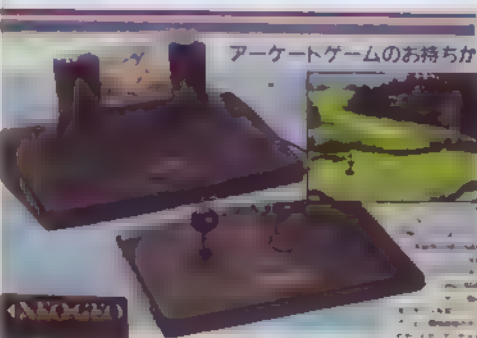
lastige Neuheit Shock Wave, die erneut mit rasend schneller 3D-Grafik à la "Space Harrier" verblüfft. Etwas ruhiger dafür um so ernster geht es bei der Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels Escape from Colditz zu. Das strategisch angehauchte Action-Adventure wird unter Mitwirkung von Major Pat Reid, dem Autor des Brettspiels, vor dem Entwurf Euer Ziel: stes vier Gefangenen des Konzentrationslagers Colditz zur Freiheit zu verhelfen. Die Landschaft sowie die Zimmer der zahlreichen Häuser werden von schräg oben gezeigt. Der Übersichtlichkeit wegen hat sich Digital Magic Software eine neue Technik erdacht: lassen, mit der Gebäude nur dann sichtbar werden, wenn man direkt vor ihnen steht. So ist es kein Problem, den Hintergang zu finden oder weiter in die Ferne zu schauen, ohne daß jemand die Sicht versperrt ist.

Taktisch weitergeköpft wird ab September bei Digital Integration: Advanced Tactical Fighter II heißt der Nachfolger zum betagten ATF. Strategisches 3D-Bauern wird versprochen. C64-Besitzer dür-

## Videospiel-Weltneuheit

Die Neuerscheinungen im Bereich der Videospiel-Konsolen sehen kein Ende zu nehmen. Noch bevor das Super Famicom von Nintendo auf den Markt kommt, wird SNKs Neo Geo weltweit erscheinen. Die Konsole ist baugleich mit den neuen SNK Spielautomaten. Es wird also keine Umsetzung von SNK-Arcade-Titeln mehr geben, sondern die Spiele werden zeitgleich für die Spielhalle und für zu Hause ausgereifert. Umgerechnet dürfte das Grundgerät um die 900 Mark kosten. Für ein Modul muß man knapp

300 Mark hinballern. Da die Preise enorm hoch sind, wird Neo Geo in Japan noch nicht richtig verkauft, sondern über Videotheken und andere Geschäfte vertriehen. Genaue technische Daten wegen einer noch nicht vorliegendem Gerät sollen im 68000- sowie ein 280-Mikroprozessor werben. Mit Hilfe einer kleinen IC-Karte kann man sogar Spielstände von zu Hause in die Spielhalle oder umgekehrt mitnehmen. In der nächsten Ausgabe werden wir ausführlich über das Neo-Geo-System berichten. mg



Aufbruch in ein neues Videospiel-Zeitalter mit SNKs Neo Geo

Entwickler Hughes International, der kann die Spiele der Mannschaft optisch verbessern und sogar selber einbauen.

Im Rahmen der allgemeinen Lizenz-Masse hat sich auch Audogenic mit einer Spielautomaten-Lizenz versorgt. Die Umsetzungen von Gottlieb's Exterminator sollen im Herbst erscheinen. In diesem ungewöhnlichen Actionspiel verkörpert ihr einen Kammerjäger, der sich von der Küche aus durch weitere fünf ungezielte verseuchte Räume des Hauses vorankämpfen muß.

Außerdem wird Audogenic das neueste Werk von Danton Designs bekannt durch Shadowrun auf den Markt bringen. Wreckers spielt in einer Raumstation, wo ihr der einzige menschliche Bewohner seid. Zusammen mit programmierbaren Robotern verteidigt ihr Euch gegen Aliens-Angriffe, müßt einer Selbstzerstörungsmechanismus außer Betrieb setzen und eine wichtige Navigationsfinden. Wreckers ist eine Mischung aus Action- und Strategiespiel und wird in Kürze erhältlich sein.

Das Doppeldecker-Ballerspiel "Wings" macht mutigere Fortschritte. Im Sommer soll Cinemawares neuestes Film-Spiel erscheinen. In der Sport-Reihe steht nach "TV

fen sich außerdem auf eine Umsetzung der Fugusimulation "F 16 Combat Pilot" für ihren Computer freuen. Laut Digitalintegration wird sich die C64 Adaption wohl gegen das 16-Bit-Vorbild halten.

Bei Domark scheinen eine Menge englischer James-Bond-Fans zu arbeiten. Im September soll mit "The Spy who loved me", "Der Spion der mich liebt" eine weitere Bond-Adaption erscheinen. Der Schurke vom Dienst steht hier der wahnsinnige Reeder Stromberg der permanent Atom-Boote mopsst. Bond und eine sowjetische Agentin-Kollegin werden auf Stromberg angesetzt.

Auf dem Tengen-Labe herrscht weiterhin ein reger Ausstoß an Umsetzungen von Atari-Games-Automaten. Nach dem göttlichen Klax müßt Ihr Euch noch bis Ende des Jahres gedulden, bis "STUN Runner" erscheint. Bei diesem futuristischen Rennspiel steht ähnlich wie bei "Hard Drivin" realistische 3D-Graphik im Mittelpunkt. Um die Wartezeit zu verkürzen ist für den Sommer eine Tengen-Compilation mit vier etwas älteren Spielen zum Preis von einem geplant.

Die Firma Electrocoin ist das englische Gegenstück zur



Zukunfts-Gemetzelt mit Time Soldiers (ST)

Gaussenmann Unternehmensgruppe in Deutschland. Sie vertreiben die Spielautomaten der meisten japanischen und amerikanischen Firmen in England. Vor kurzem entschloß man sich, manche Spielautomaten eigenhändig umzusetzen und mit Electrocoin Software ins Leben. Das

erste Produkt wird SNKs futuristische Spritz-Metzele "Time Soldiers" sein. Das wenige Wochen auf den Markt kommt. Weitere Titel sollen folgen. Außerdem wird Electrocoin den Vertrieb des neuen Video-Spiel-Systems Neo Geo von SNK übernehmen. Näheres zu der leeren Edel-Konsole erfährt Ihr in dem Sonderheft im Rahmen des Messeberichtes.

Bei Electronic Arts wurden im wesentlichen die Programme vorgestellt, über die wir bereits in unserem CES-Report in Ausgabe 3/90 berichteten. Dazu gesellt sich mit "Escape from Hell" ein makabres Spiel, in dem man in der Hölle herumtappt und dabei auf diverse prominente Jungs der dazwischen auffallend viele Politiker trifft.

Im Weltraum ist mal wieder schwer was los. Xiphos ist ein 3D-Multi-Level-Space-Adventure, bei dem man nicht nur Aliens zu kosmischem Staub zerbläst, sondern auch Raumstationen besucht und mit ihnen Bewohnern freundlich plaudert. Außerdem neu von den elektronischen Zoologen: "Treasure Trap" eine puzzleartige Goldsuche in über 100 Räumen. Unter den Electronic-Zoo-Fittchen erscheinen auch die Spiele des US-Softwarehauses Live Studios, das zum Einstand "Future Classics" fünf neue Spiele auf einen Schlag auf Lager hat. Eine ganze Latte von Titeln hat das neue Label Wired auf Lager: "Prophecy 1 - The Viking Child" (niedliches Jump-and-Run-Spiel im Stil von "Super Wonderboy"), "The Mochies" (Böse-Zauberer-Bekämpfung für bis zu vier Spieler), "Orcas" (Lasergluh im Weltraum) und "3D" (3D-Kriegsspiel).

Bei Elite konzentriert man sich voll auf die Umsetzung von drei Mega-Drive-Spielen. Im Herbst sollen "Tournament Golf" (entspricht "Super Masters Golf"), "Last Battle" (entspricht "Kennerth" und "World Championship Soccer" (entspricht "World Cup Soccer") erscheinen. Zudem wird in Kürze die lange angekündigte Amiga-Umsetzung von "Ghosts n Goblins" auf den Markt kommen.

## Ausgezeichnet

Erstmals wurden die European Leisure Awards vergeben. Sechs Computer-Journalisten aus sechs europäischen Ländern für Deutschland saß POWERPLAY in der Jury. Außer sich in diversen Kategorien über die besten Spiele des Jahres. Die feierliche Bekanntgabe der Sieger fand am Abend des 1. April statt, wurde aber von Aprilscherzen gleicher Art verschönt. Hier die Sieger in den interessantesten Sparten:

**Spiel des Jahres:** Populous (Electronic Arts)  
**Bestes Ballerspiel:**

Xenos 1 (Imageworks)  
**Beste Automaten-Umsetzung:** Rainbow Islands (Ocean)  
**Bestes Sportspiel:** Kick Off (Amiga)  
**Bestes Adventure:** Indiana Jones (Lucasfilm Games)  
**Bestes Rollenspiel:** Champions Back (FTL)  
**Bestes Lernspiel:** Sim City (Maxis/Infogrames)  
**Bestes Softwarehaus:** Electronic Arts  
Besonders hell glänzte Electronic Arts als Populous gewann auch in den Sparten Bestes Spiel-idea und Bestes Strategiespiel. hl

## Messespitter

Wer bereite einen Tag vor Messebeginn anreiste, der konnte was erleben. Am Samstagabendmittag gab's in der Innenstadt einen handfesten Aufbruch. Eine Demonstration gegen die sog. Kopfsteuer heftig eskalierte. Die furchtlosen POWERPLAY-Mitarbeiter wurden zwar Augenzeuge von Polizeieinsatz und Randalen, blieben aber unverletzt. Schwarzhumung kommentierte Mike Cowley, der Chef des Messeveranstalters Database das Geschehen. Oh, das sind nur unsere wöchentlichen kleinen Jähren. Wir haben daraus einen gerechten Sport gemacht.  
— So mancher Aussteller

entpuppte sich als heimlicher Lebhauer von Nintendo-Hosentaschen-Video-Spielen. Game Boy. So auch Simon Jeffreys, Geschäftsführer von Entertainment International, der habe immer Tetris und das Zwei-Spieler-Kabel dabei. Wenn Ihr an meinem Stand vorbeikommt und Euren Game Boy dabei habt, loderen Ich Euch zu einem Duell heraus.

Fußball-Fieber auch bei den Joystick-Herstellern. Den Compels on Pro gibt es jetzt in den Team-Farben der populärsten Nationalmannschaften. Besonders kräftig das Brasilien-Design, den geben jungen Joysticks eh! man nicht alle Tage! hl

Nach dem Superhit "Pipe Mania" und den diversen "Space Ace"- und "Dragon's Lair"-Spielen, wird demnächst das Computerspiel zum aktuellen Kino-Hit "All Dogs go to Heaven" (auch in Deutschland als "Charlie") - Alle Hunde kommen in den Himmel - den Kinobesuchern für die Grafik ist ein Zeichentrick. Als Don Bluth verantwortlich. Das Spiel spricht allerdings eher die jüngeren Computer-Fans an, da es sich um ein Benaher-Lernprogramm handelt.

Für etwas ältere Semester sind Dragon's Lair II: Time Warp, Dragon's Lair: The Legend, The Sex Beast und Space Ace II, Boris's Revenge in Arbeit. Alle diese Programme basieren auf dem bekannten Dragon's Lair-Spielprinzip. Einige der oben genannten Spiele werden demnächst für das Nintendo Entertainment System, den Game Boy und das Sega Mega Drive umgesetzt.

Zum Start des Kinofilms "The Hunt for Red October", mit Sean Connery in der Hauptrolle.



le, wird Grandslam ein weiteres Computerspiel dazu veröffentlichten — nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen U-Boot-Simulation, die schon länger auf dem Markt ist und das Buch zum Vorbild hatte. Zum Thema Fußball wartet Grandslam gleich mit zwei Spielen auf. Passend zur WM erscheint die Fußball-Simulation **England**, mit der Ihr die WM nachspielen könnt. Mit **Liverpool** wurde zudem eine Manager-Simulation angekündigt.

Darüber hinaus vertreibt Grandslam in Zukunft nicht nur die **Thalman-Designs**, sondern auch die Produktion des neuen **Sphinx** für das erste Haus. **Sphinx** Ihr erstes Werk wird das sein. Es sollen die **Bausteine** sein, wo zwei **Wörter** gleichzeitig an treten.

Mit **Paradroid 90** soll dann erscheinen. **Paradroid 90** soll dann erscheinen. **Paradroid 90** soll dann erscheinen. **Paradroid 90** soll dann erscheinen.



Auf und davon zwei Spieler im Sauseschritt bei Up and away (Amiga)

Ganz neu auf dem Hawson-Ankündigungskalender ist die Catch-Simulation **International Championship Wrestling**. Das Programm ist speziell für den Amiga geschrieben, so die Grafik dieses Computers entsprechend gut ausnutzen und wird jede Menge witziger Computergegner bieten. Vor erst nur für 8 Bit erscheint der 'Stormlord' Nachfolger **Deliverance**. Außer neuen Levels und frischer Grafik gibt es bei

diesem Actionspiel nicht viel Neues. Der wackre Stormlord tappt mal wieder durch die Unterwelt, um diverse Feen zu retten.

Videospielversionen von Computer-Hits sind in Imageworks will da nicht außen vor stehen und kündigt eine Nintendo-Umsetzung von "Speedball" an. Für Sega Master Sy-

stem sollen gleich drei Spiele erscheinen. **Speedball**, "Xenon II" und "Back to the Future II". Letzigenannter Titel macht muntere Fortschritte und soll in Kürze erscheinen — rechtzeitig zur Video-Premiere des Films (deutscher Titel: "Zurück in die Zukunft II"). Imageworks hat sich übrigens auch schon die Rechte zum nächsten Film der Serie **Back to the Future III** gesichert.

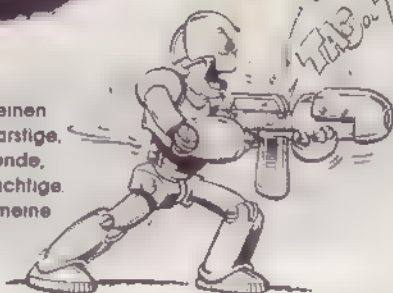
Nicht vor dem Herbst ist mit **Up and away** zu rechnen. Zwei Spieler gleichzeitig können sich durch sechs Plattform-Leveln schlagen. Ziel des Unternehmens: Der Planet Mars soll wieder bewässert werden. Klingt nach einem leuchten vergnügen. Rechtschüler sind dagegen die Story bei **Duster** aus. Auf dem Planeten Heaven bedrohen gefährliche Mutanten die Ernten der Farmer. Ihr übernimmt die Rolle eines Mutantenjägers, die man ehrfurchtsvoll "Dusters" nennt. Das Programm stammt von Realtime Software, die mit **Carrier Command** einen 16-Bit-Klassiker veröffentlichten. Realtime's neuestes Werk wird Rollenspiel-Elemente so-

# 10 tolle Endmonster?

Rainbow Arts

Rainbow Arts Software GmbH  
Hannover 9100  
4000 eBooks

**TURRICAN** hat in seinen Welten 10 niedliche, garstige, schreckliche, zermürbende, ekelige, bunte, übermächtige, blitzschnelle, hundsgemeine Monster!





wie superschnelle 3D-Grafik enthalten. Nicht weniger futuristisch geht es bei **Killing Cloud** zu. Dieses neue Action-Adventure der "Bomber"-Schöpfer Vektor Graphics spielt im San Francisco des 21. Jahrhunderts. Bei so viel Science-Fiction kann ein bisschen Fantasy nicht schaden. **Riders of Rohan** ist ein Strategiespiel, das auf J.R.R. Tolkiens legendärer Schwärze "Der Herr der Ringe" basiert.

Freunde von Geschicklichkeitsspielen dürfen sich auf den "Bubble Ghost"-Nachfolger **Bubble Plus** freuen. 40 gemeinsame Räume, neue Features und ein langer Atem sind angesagt. Außerdem im Angebot **Pop Up**, wo ein kleiner Energieball vom Mittelalter bis in die Neuzeit hüpfet und von Euch reaktionsschnell gesteuert wird. Wer will kann sich eigene Szenarios mit dem eingebauten Editor erstellen. Wer lieber die grauen Zellen statt Fingerfertigkeit einsetzt, der wird mit **Murder in Space** bedient. Das Detektiv-Adventure spielt diesmal in einer Raumstation, wo Ihr die acht Crew-Mitglieder vor einem Mörder beschützen

musst.

Einwas Übersinnlich mutet Integriertes innovativste Neuheit **Alpha Waves** an. Die Handlung spielt in einer dreidimensionalen Welt, wo man einen Gegenstand auf ungewöhnliche Weise zur magischen Tür führen muß. Jeder Raum strahlt eine Alpha Wave-Frequenz aus (auf deutsch eine Melodie wird gespielt) die in ihrer harmonischen Gesamtheit den Geist des Spielers stimulieren und zu einer Art Tagtraum bewegen soll. Ob die faszinierenden Aussagen der Pressemitteilung tatsächlich stimmen und Alpha Waves



Die Drachensache macht Fortschritte: Grafisch hat Linel's Dragonslayer viel drauf (Amiga)

wirklich das erste emotionale Spiel ist, werden wir demnächst testen. Bis dahin müssen wir uns noch mit ordinären Nachträumen begnügen.

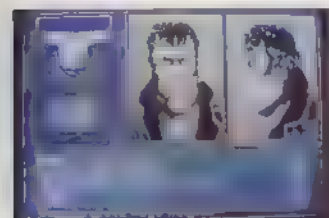
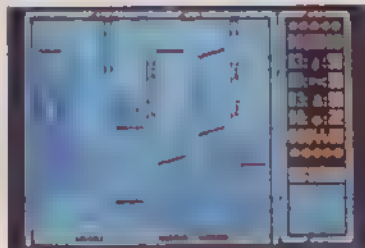
Knsalis sicherte sich die Lizenz zur TV-Serie **Hill Street Blues**. Die realistische Polizisten-Serie lief vor ein paar Jahren eine Zeitlang im ZDF. Wie das Spiel aussehen wird weiß noch keiner. Nur der Ver-

öffentlichungstermin wurde naßforsch-optimistisch bereits bekanntgegeben: Oktober 1990.

Das Schweizer Softwarehaus Linel angelte sich die Lizenz, um zu einem aufwendigen neuen Film zwei Computerspiele zu produzieren. Ende des Jahres kommt der zweite Teil der "Unendlichen Geschichte" in die Kinos. Bis dahin soll "The Never Ending Story II - The Arcade Game" fertig sein. Anfang 1991 folgt ein Abenteuerspiel zum gleichen Film. Der Lizenzdeal ist so frisch, daß noch keine Einzelheiten über spielerische Details feststehen — dann programmiert mal schön. Ein zukünftiger Weltraum-Fetzer im Stil von "R-Type" und "X-Out" verspricht **Necronom** zu werden. Die vollmundige Pressemitteilung verspricht u.a. 300 verschiedene Alien-Typen, 32 Levels und 48 Farben bei der



Links seht Ihr den Traumgenerator Alpha Waves, rechts das Geschicklichkeitsspiel Pop Up (ST)



Drei Imageworks-Neuheiten von links nach rechts: Killing Cloud, Back to the Future II und Battle Master (alle Amiga)



# LO

# GO

Die Strategien des  
Kopfschaltens lösen  
mit Logo den empfinden  
Power-Blitz

„Logo“ ist ein Produkt

Logo ist ein Produkt

Suchtvergnügen  
(ASM - Hit)<sup>10</sup>



„Schwierig“



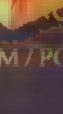
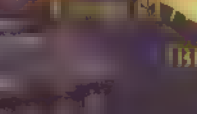
„Leicht“



„Viel Spaß“



Logo ist ein Produkt  
Logo ist ein Produkt  
Logo ist ein Produkt



ST 7/7/70

IBM/PC

020440, Fax 022 376 040

**Amiga-Version**  
Ein schönes ruhiges Strategie/Eroberungsspiel ist **Lords of the Sea** Rund um das Jahr 1000 erlebt man das frühe Phä-

nizier-Leben. Schiffe vor Pra-  
ten schützen, neue Ländere-  
en erwerben und Armeen zu-  
sammenstellen gehören zum  
Ablauf. Außerdem will Line  
endlich das lange angekündig-  
te Fantasy-Actionspiel "Dra-  
gonlayer" veröffentlichen —  
die Grafik sieht wirklich sehr  
schick aus.

Lange wurde über den er-  
sten Microprose-Spielautomaten  
gemunkelt, jetzt ist er end-  
lich amtlich. Der Flieger-Vete-  
ran F-15 Strike Eagle wird in ei-  
ner kräftig aufpolierten Version  
Einzug in den Spielhallen hal-  
ten. Der F-15-Automat wird  
wahrscheinlich im Herbst die-  
sen Jahres Europa erreichen.  
Die 3D-Grafik wird vom feins-  
ten sein. Microprose ver-  
spricht 30 Bilder pro Sekunde  
— viel fließender geht's kaum.  
Doch zurück zu den Computer-  
spielen. Für Amiga- und Atari

ST-Besitzer stehen als näch-  
stes die Umsetzungen der PC-  
Titel "F-19 Stealth Fighter"  
(kommt bald) und "M1 Tank  
Platoon" (dauert noch ein Weil-  
chen) an. Auf dem Label "Mi-  
croStyle" geht's sehr sportlich  
zu. **International Soccer  
Challenge** ist ein weiterer Ver-  
treter der Fußball-Zunft.  
Höchst ungewöhnlich ist die  
Perspektive. Das Spielfeld wird  
in "echtem" 3D mit ausgefüll-  
ten Polygonen gezeigt. Die  
Darstellung ist einmalig, über  
das Spielgefühl kann man aber  
noch nichts sagen. Schon lan-  
ge angekündigt sind die Orien-

Flugsimulation wurde vom sel-  
ben Programmier-Team ent-  
wickelt, das bereits "Archipe-  
lago" entworfen hat. Die zweite  
Millenium-Neuheit **Thunder-  
Strike** stützt sich ebenfalls auf  
3D-Grafik. Ihr nehmt an der  
actionlastigen Militär-Olym-  
piade teil und startet in der Dis-  
ziplin "Ground Defence".

Bei Ocean setzt man weiter  
hin größtenteils auf Lizenzen.  
Nachdem das Superspiel  
"Rainbow Islands" vor kurzem  
endlich erschienen ist, wird als  
nächstes Tecmo's **Shadow  
Warrior** erwartet. Das Kamp-  
sport-Ninja-Spiel tummelt sich  
zur Zeit erfolgreich in den ame-  
ikanischen Spielhallen.  
Sechs lange Levels und etliche  
neue Schlagtechniken. Eures  
Ninja-Sprites sollen für langan-  
haltende Spielmotivation sor-  
gen. Ebenfalls mit einem  
Schwert bewaffnet schlägt sich  
Ivanhoe durch die horizontal  
scrollende Landschaft. Später  
findet man bessere Ausrü-  
stung, Extrawaffen und sogar  
ein Pferd, das einen in Windes-  
eile voran bringt. Die Grafik  
wurde von demselben Zeich-  
ner erstellt, der für den Asterix-  
Kinofilm zum Zeichenstift griff.

Wer statt Ritter-Atmosphäre  
lieber Spionage-Luft schnup-  
pert, der kommt bei Data East's  
**Sly Spy: Secret Agent** auf sei-  
ne Kosten. Alle neuen Levels  
des Arcade-Vorlids wurden  
übernommen. Von Autoverfol-  
gungs-Jagden bis Unterwasser-  
Kämpfen wird alles geboten,  
was sich ein James-Bond-Fan  
wünscht. Außerdem soll in Kür-  
ze die Fußball-Simulation **Ad-  
idas World Championship  
Football** erscheinen.

Nach Disaphn Software hat  
sich Palace ein zweites franzö-  
sisches Softwarehaus ange-  
schlossen. Dessen Produkte es eu-  
ropaweit betreiben will. Silma-  
rills. Das Debut-Spiel des Neu-  
zuges wird **Colorado** sein,  
ein Action-Adventure im Wi-  
den Westen. Mit **Voodoo  
Nightmare** steht auch eine Pa-  
lace-Eigenproduktion an, bei-  
der ein im Dachstuhl gestran-  
deter Forscher einen lästigen  
Voodoo-Fluch loswerden muß.  
Außerdem plant Palace die  
Veröffentlichung einer Tennis-  
Simulation, die von Sensible  
Software programmiert wird,  
aber noch ohne Namen ist.



Computer-Kunst Pixel für Pixel: eine der etwa 100 Grafiken von Wonderland (ST)

Nach zweijähriger Funkstille  
melden sich die Adventure-Ex-  
perten der Magnetic Scrolls  
wieder. Die Autoren von Klassi-  
kern wie "The Pawn" und  
"Guld of Thieves" haben in  
dieser Zeit hart an einem neu-  
en Adventure-System gearbei-  
tet, das durch Windows, Help-  
Funktionen, Auto-Mapping  
(Karte wird automatisch mitge-  
zeichnet) und Icons besonders  
leicht zu bedienen sein soll.  
Der erste Titel der neuen Ge-  
neration von Magnetic-Scrolls-  
Abenteuerspielen heißt **Won-  
derland** und spielt im bizarren  
Szenario des Kinderbuch-Klas-  
sikers "Alice im Wunderland".  
Adventure-Fans dürfen sich  
auf eine humorvolle, puzzlerei-  
che Handlung freuen.

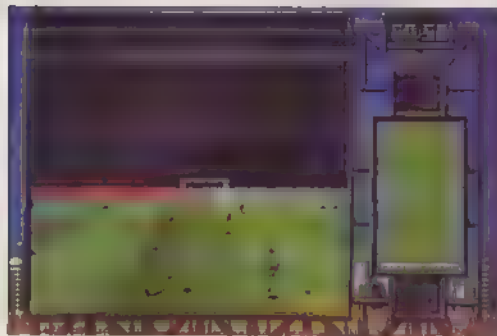


**Magnetic Scrolls** sind  
wieder da:  
Programmiererin Anita Sinclair  
und Spiel-Designer  
David Bishop präsentieren  
die Artwork des Coverback  
**Adventures Wonderland**

tal Games, die endlich kurz vor  
der Vollendung stehen. In die-  
ser "Kampfsport-Olympiade"  
sind die Disziplinen enthalten:  
Kung-Fu, Kendo und "Freistil"  
(klingt schmerzhaft). Bei den  
8-Bit-Versionen kommt als Bo-  
nus-Sportart außerdem Sumo-  
ringen dazu. Besondere Auf-  
merksamkeit gebührt dem  
Joystick-Editor. Bei diesem  
Spiel könnt ihr bestimmte Joy-  
stick-Bewegungen mit beliebi-  
gen Kampfmänover-Kombi-  
nationen belegen.

Millenium ist das neue Sie-  
le-Label von Logotron, die mit  
"Starry" und "Prospector"  
respektable Erfolge verzeich-  
neten. Für die nächsten Mona-  
te wurde **Resolution 101** ange-  
kündigt. Die futuristische 3D-





Bei International Soccer Challenge flankt und dribbelt Ihr in 3D (ST)



Das Icon-Adventure Chronoquest II bietet edle Grafik (Amiga)

Bei **Debut** liegt es an Euch, jede Menge Umweltschlamasse, zu räumen und die Erde wieder zu einem sauberen, tadellos bewohnbaren Planeten zu machen. An Problemen herrscht kein Mangel. Die Ozon-Schicht stiehlt sich davon, die Polarkappen schmelzen dahin und die Luftverschmutzung stinkt zum Himmel. Bei **Dominion** habt Ihr die

reizvolle Aufgabe, einer mächtig überlegenen außerirdischen Rasse zu beweisen, daß die Menschen intelligente Lebewesen sind (das sollte hoffentlich nicht allzu schwerfallen). Dazu müßt Ihr eine Reihe von Tests bestehen.

Das vor allem für Kriegsspieler bekannte Softwarehaus PSS sitztelt um auf Fantasy Battlemaster ist ein Rollenspiel mit

vielen Orcs, Trollen und Elfen, die alle hinter den Türen eines sagenhaften Diamanten her sind. Ein bißchen Strategie darf nicht fehlen. Ihr dürft nebenbei eine ganze Armee im Land herumkommandieren.

Der Nachfolger des Grafik-Adventures "Chronoquest" ist unterwegs. **Chronoquest II** wird komplett in Deutsch erscheinen und mit Hilfe von

Icons tastatur-unabhängig zu bedienen sein. In der futuristischen **Killing Game Show** werden weniger erfolgreiche Teilnehmer auf spektakuläre Weise um die Ecke gebracht. Trotz der ungewöhnlichen Hintergrund-Story spricht **Killing Game Show**, wo Ihr einen der Mitspieler mimit, eher die Action-Lebhaber an.

Sowohl für Arcade-Freaks als auch für Strategie-Fans ist **Matrix Marauders** gedacht. Superschnelle 3D-Grafik wird

# Aliens abblitzen

Mit **TURRICAN** und seinen durchschlagenden Extrawaffen! Z. B. dem bildschirmgroßen Mega-Blitz



Rainbow Arts

Point&Click Action Shooter  
Herbst 1991  
© 1991 Rainbow Arts

1. EUROPEAN COMPUTER TRENDS AWARDS

mit der Spiellogik eines japanischen Brettspiels verbunden. Schließlich präsentierte Psygnosis mit **Carthage** ein Programm, wo römische Wagenrennen im Mittelpunkt stehen. Alle "Ben Hur"-Fans sollten schon mal die Peitsche hervorkramen.

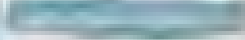
Das Intrigenspiel mittelalterlicher Politik wird mit **Betrayer** auf Eurem Computer Wirklichkeit. Bei diesem Strategiespiel dürft ihr alle Fleisches-Register ziehen. Organisiert eine schöne Verschwörung hinter dem Rücken von König und Bischof, um bei erster Gelegenheit den Regenten abzulö-

Die Strategie- und Rollenspiel-Experten von S.S.I. stellen u.a. den Drachenflugsimulator **Dragonstrike** vor, über den die **POWER PLAY** schon ausführlich berichtet hat. Außer dem wurde mit **Secret of the Silver Blades** der "Curse of the Azure Bonds"-Nachfolger für Juli angekündigt. In Entwicklung befinden sich zur Zeit **Eye of the Beholder** (AD&D-Rollenspiel aus der Sicht des Spielers) und **Buck Rogers**



Antikes Wagenrennen mit Psygnosis' Carthage (Amiga)

(Rollenspiel auf Basis des "Pool of Radiance"-Systems)



"Falcon"-Flieger dürfen frohlocken. Im Sommer erscheint **Mission Disk II**, die erfahrenen F-16-Piloten ein paar neue, reizvolle Flugerfahrungen beschreiben wird. Spectrum Holobyte bastelt außerdem an der Flugsimulation **Flight of the Intruder**, die sich storymäßig am Film gleichen Namens anlehnt (nicht vor Ende des Jahres in unseren Kinos). Der spielerische Schwerpunkt liegt hier beim Teamwork. Ihr begeben Euch zusammen mit ei-

ner computergesteuerten Staffel in die Lüfte, zwei Spieler können auch zusammen eine Mission anstreben. Etwas indischer geht's beim 3D-Rennspiel **Stunt Car** zu (nicht zu verwechseln mit "Stunt Car Racer"), das ein wenig an "Hard Drivin'" erinnert. Außerdem bastelt eine Programmierschar schon an **Falcon II**, doch bis diese neue Flugsimulation erscheint, wird's noch ein ganzes Weilschen dauern.

Die amerikanischen Simulations-Experten konzentrieren sich voll und ganz auf ATP, den inoffiziellen Nachfolger der

Flight Simulator"-Serie. Diesmal setzt sich der Spieler in das Cockpit von richtig dicken Brummern wie der Boeing 737 oder 747. Alle erhältlichen Szenario-Disketten für den Flight Simulator können auch für ATP verwendet werden.

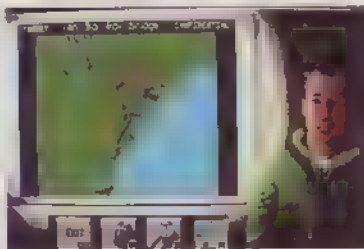
Reichlich mit Lizenzen eingedeckt hat sich The Edge. So wird es ein Computerspiel zur actionreichen TV-Serie **The A-Team** geben. **Asterix** den Römern auf dem Bildschirm übel mitspielen und **MTV** (ein musikenorientierter Fernsehsender, der in vielen deutschen Städten über Kabel empfangen werden kann) in Software-Form vorliegen. Schließlich erscheint mit **Yellowhead Street** ein Programm zur gleichnamigen englischen Fernsehserie, die bei uns noch nicht zu sehen ist. Vor Herbst sollte man allerdings mit keinem der vier oben genannten Spiele rechnen.

Während viele Hersteller verstärkt auf Lizenzen setzen, entwickelt U.S. Gold zunehmend eigene Programme. Nach "E-Motion" und "Knights of the Crystallion", die wir bereits getestet haben, soll im Juni **Rotax** erscheinen. Das Besondere an dem Action-Strategiespiel ist der Rotiereffekt, wie man ihn schon bei Atari-Automaten "Assault" gesehen hat. Wenn sich der Cyborg Rotax um die eigene Achse dreht, dann dreht er sich nicht selber, sondern die Landschaft um ihn herum rotiert. Zehn Levels, jeder eigenständig und in neun Abschnitten unterteilt, muß Rotax überstehen. Zu Beginn ist er mit einem Laser bewaffnet, im Lauf des Spiels findet der Cyborg weitere Extras, wie z. B. Lankraketen, Granaten oder ein Jetpack, mit dem er kurze Zeit fliegen kann.

Weiterhin darf man auf das prähistorische **The Legend of Billy Bounder** gespannt sein. Eine verzauberte Prinzessin, ein böser Magier und 22 Städte (jeweils mit 50 verschiedenen Gebäuden) warten auf den tapferen Billy. Für die Fans von Flugsimulationen soll im August **Snow Strike** erscheinen, das von Epyx programmiert wird. Zehn Missionen, alle mit dem Ziel, die Rauschgift-händler in Südamerika zu vernichten, stehen zur Wahl.

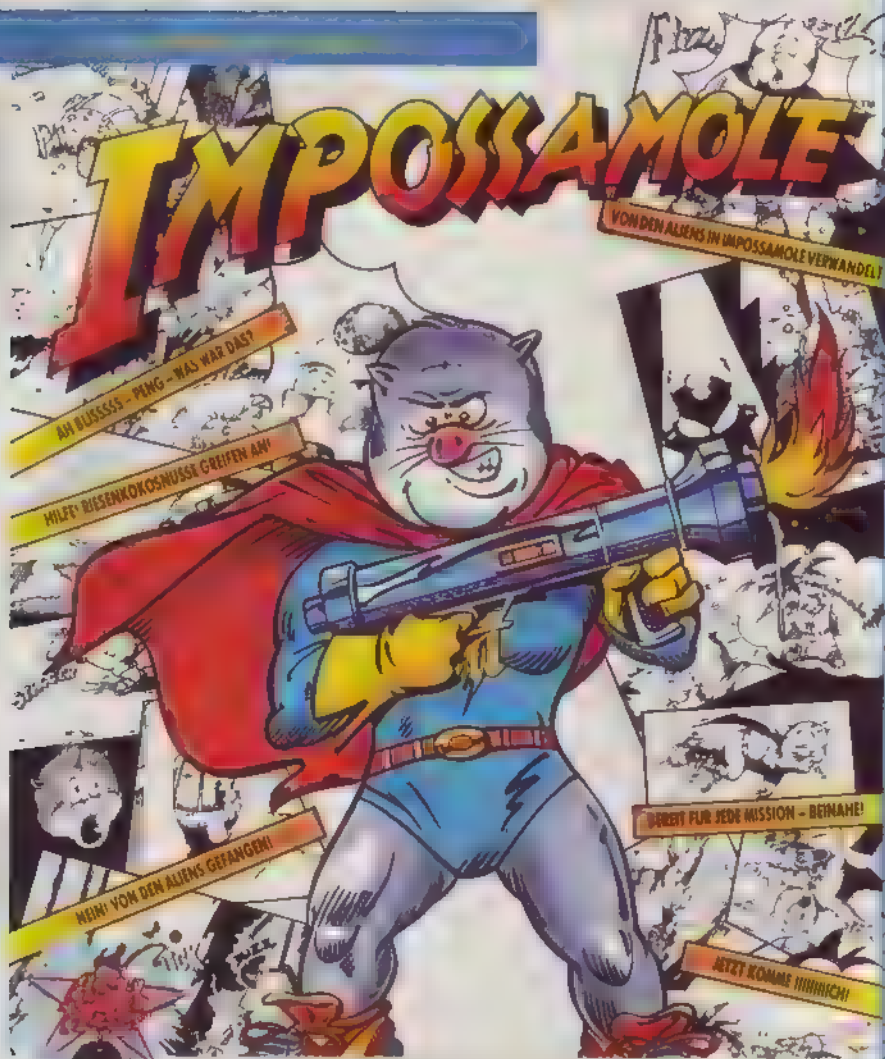


Spannende Missionen im Teamwork: Flight of the Intruder (MS-DOS/EGA)



Links die Eilmeter-Szene aus Italy 1990, rechts der neueste Capcom-Streich Dynasty War. (ST)





Er ist ein Mole, der Sie sich nach 11 Monty Mole.  
1987, er ist ein Mole, der Sie sich nach 11 Monty Mole.  
Hüten Sie sich vor den Rückkehrer.

Hier ist es wie ein Mole, der im Lock der 90er Jahre, mit gestylten,  
Overall, roter Kappe, der Mole, der Mole, der Mole, der Mole,  
Abenteuern. Nur ein Mole, der Mole, der Mole, der Mole, der Mole,  
ein Maulwurf!

AMIGA, ATARI ST, C64, AMSTRAD CPC



Archie Soft



Die größte Überraschung am U.S. Game Stand waren allerdings zwei Module für das Sega Master System, die demnächst erscheinen werden: **Gauntlet** und **Impossible Mission** sind annähernd fertig und machen einen exzellenten Eindruck. Zwei weitere Module, **Paperboy** und **Indiana Jones and the last Crusade** sind in Vorbereitung.

Neu bei U. B. Soft ist die C64 Version von **Skate Wars** ehemals Skateball, weitere Fortschritte macht das grafisch eindrucksvolle Actionspiel. **Unreal** Das interessanteste Produkt ist nach wie vor das Rollenspiel **BAT E**. So sind in wenigen Wochen kompetente Deutsch-er-schei-nen-er-nen der nächsten Ausgaben werden wir darüber berichten. **Hilma**

## Alle lieben Videospiele

Die vor ein paar Jahren noch mude beackerten Videospiele-Konsolen finden bei den britischen Softwarehäusern immer mehr Beachtung. So wird jetzt hochkarätige Teile fürs Sega-Master-System im allgemeinen Spiel mit Speedball sein Nintendo-Debut. Disketten sind bald auf

Das Gerücht um einen neuen Amiga mit eingebautem CD-Laufwerk hat sich so hartnäckig, daß man fast schon sicher sein kann, daß ein solches Gerät gegen Jahresende herauskommt. Außerdem sorgt der seit einiger Zeit mit einem CD-ROM ausgestattete Multimed PC den IBM angebot von

bereit für Aufregung sei. Die aktuelle Teilvor allem die amerikanischen Softwarehäuser schworen daher auf CD-Software. Ganz drastisch formulierte es Bob Jacob von Cinema Ware: Die Zukunft sei bei CDs und videospiele Modulen. Der Markt von Disketten-Software stagniert bereits.

## Gibt uns Lizenzen

Die Lizenzwelt der Software-Industrie kennt keine Grenzen. Ein Sprecher eines Softwarehauses hatte eine einfache Begründung auf Lager: Ihr könnt davon ausgehen, daß man von einem Lizenz-Spiel mit populärem Namen doppelt so viel Stück verkauft, als

## Alle Messeneinheiten auf einen Blick

[illegible]



A row of four postage stamps from the Soviet Union, each featuring a different view of the Space Shuttle Challenger. The stamps are arranged horizontally and have perforated edges. The first stamp on the left shows the shuttle in a vertical position, possibly during launch or ascent. The second stamp shows the shuttle in a horizontal position, likely during its approach to the International Space Station. The third stamp shows the shuttle in a horizontal position, possibly during its approach to the International Space Station. The fourth stamp shows the shuttle in a horizontal position, possibly during its approach to the International Space Station.

Het ziele Sie in een leedzaamheid, want Sie der Minderen. Vielleicht denken Sie für immer das.

## Entrepreneurial Awards & Honors



## Incentive

Einzelstück Very Short 571, Batterie, 2000 P.  
 & 5.25, Commodore 64 (cassette, disk)  
 Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48U/28  
 Amstrad, C64, Spectrum, Amiga Bildschirm Fotos  
 Veröffentlicht von Demand Ltd.

**Vertrieb: DOMICO, München - 80699 Frankfurt**  
**Tel: (089) 706050 Dr. Obernitzinger © DOMICO**

... ..



# CHART



## COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1 Paperboy	Encore
2 Chase H.Q.	Atari
3 Fantasy Dizzy	Target Games
4 Turbo Out Run	Atari
5 Buggy Boy	Encore
6 Ghostbusters II	Atari
7 Batman: The Movie	Atari
8 Gazza's Super Soccer	Atari
9 Endzerrins Spiel	Atari
10 Ghouls n Ghosts	Atari



## COMPUTERSPIELE

TITEL	HERSTELLER
1 M1 Tank Platoon	Midprose
2 Hero's Quest	Sierra On-Line
3 Indiana Jones Adv.	Sierra On-Line
4 Leisure Suit Larry III	Sierra On-Line
5 Sim City	Maxis
6 Carmen Sandiego - Time	Sierra On-Line
7 Flight Simulator 4.0	Microsoft
8 Pope Dream	Target Games
9 LHX Attack Chopper	Electronic Arts
10 TV Sports Football	Guinnessware



## VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1 SaGa	Game Boy	Enix
2 Tetris	Game Boy	Nintendo
3 Famistar Baseball 90	Nintendo	Nintendo
4 Dragonball 3	Nintendo	Bandai
5 SD Gundam	Nintendo	Bandai
6 Golf	Game Boy	Nintendo
7 Tetris	Nintendo	PPS
8 Golden Axe	Mega Drive	Sega
9 Batman	Nintendo	Sunsoft
10 Castlevania 3	Nintendo	Konami



## VIDEOSPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1 Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
2 Tetris	Nintendo	Nintendo
3 Marble Madness	Nintendo	Atari
4 Dragon Warrior	Nintendo	Enix
5 Super Mario Land	Nintendo	Nintendo
6 Strider	Nintendo	Nintendo
7 Ninja Garden	Nintendo	Taito
8 Endzerrins Spiel	Nintendo	Nintendo
9 Terno Bowl	Nintendo	Nintendo
10 Super Mario Bros. II	Nintendo	Nintendo

## LESER-HITS

TITEL	HERSTELLER
1 (2) Indiana Jones and the last Crusade	Atari
2 (1) Populous	Atari
3 (9) Xenon II	Atari
4 (10) Pirates	Atari
5 (7) Zak McKracken	Atari
6 (4) Sim City	Maxis
7 (6) Kick Off	Atari
8 (13) Microprose Soccer	Microprose
9 (3) Dungeon Master	Softdisk
10 (16) Last Ninja II	Atari
11 (—) Maniac Mansion	Atari
12 (14) It came from the Desert	Atari
13 (—) Rings of Medusa	Atari
14 (8) Rock'n Roll	Atari
15 (15) Oil Imperium	Atari
16 (5) F16 Falcon	Atari
17 (19) Their finest Hour	Atari
18 (12) Grand Prix Circuit	Atari
19 (—) Starflight	Atari
20 (—) Super Shinobi	Atari

Jeden Monat stimmen die POWER PLAY Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zu rückschicken (Ihr findet sie nach Seite 37). Dort könnt ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsen-



Der Hauptpreis: drei Game Boys

dem verlosen wir diesmal drei Game Boys mit einem Spiel das uns freundlicherweise von EC-Electronic in München zur Verfügung gestellt wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. mg

Kimi Böhme, Stephan Klop Bun, Bad No  
Knappe, Jürgen, Norman, Norman, May  
Mark, Jan, Rüdiger, Robert, Marc, Thomas

Die Gewinner



# ATTACK

## PARADE

### HERSTELLER

Lucasfilm Games	6 Monat
Electronic Arts	11 Monat
Imageworks	6 Monat
Microprose	30 Monat
Lucasfilm Games	19 Monat
Maxis	5 Monat
Anco	10 Monat
Microprose	16 Monat
FTL	20 Monat
System 3	14 Monat
Lucasfilm Games	26 Monat
Cinemaware	2 Monat
Starbyte	1. Monat
Rainbow Arts	3 Monat
Reine	6 Monat
Spectrum Hobby	14 Monat
Lucasfilm Games	3 Monat
Accolade	13. Monat
Electronic Arts	1 Monat
Sega	1. Monat

### WIE LANGE DAUERT



EFFEKTIV  
BETRIEBLICH  
VERZÄHLEN

## VERKAUFS HITS

1. Afterburner  
Sega Mega Drive
2. Cybercom  
PC Engine
3. Paranoia  
PC Engine
4. Newzealand Story  
Sega Mega Drive
5. Air Drive  
Sega Mega Drive
6. Space Invaders  
PC Engine
7. Heavy Unit  
PC Engine
8. Mr. Hell  
PC Engine
9. Sokoban  
Sega Mega Drive
10. Super Basketball  
Sega Mega Drive

### LESER-HITS LESER-HITS LESER

#### Amiga

1. Indiana Jones Adv
2. Populous
3. Sim City
4. Xenon II
5. Kick Off

#### Atari ST

1. Populous
2. Dungeon Master
3. Indiana Jones Adv
4. Pirates
5. F16 Falcon

#### C64

1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Pirates
4. Last Ninja II
5. Maniac Mansion

#### MS-DOS

1. Populous
2. Indiana Jones Adv
3. Their Finest Hour
4. Sim City
5. Xenon II

#### PC-Engine

1. Neutopia
2. Dragon Spirit
3. Tiger Hell
4. Galaga '88
5. Mr. Hell

#### Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Ghosts n' Ghouls
3. Kujaki-Oh 2
4. Shadow of the Dragon
5. Alex Kidd

#### Sega Master

1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. R-Type
4. Golvellius
5. Wonderboy II

#### Super Nintendo

1. Life Force
2. Super Mario Bros. 2
3. Zelda II
4. Ice Hockey
5. Gradus

### LESER-HITS LESER-HITS LESER

### Spielautomaten (Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Beastbusters	NE
2. Super Monco Grand Prix	NE
3. Winning Run	NE
4. Tetris	NE
5. Big Run	NE

### Spielautomaten (USA)

TITEL	HERSTELLER
1. Kix	A. Games
2. Escape from the Planet of the Robot Monsters	A. Games
3. Gang Wars	NE
4. Winning Run	NE
5. STUN Runner	A. Games

### Spielautomaten (Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. World Cup 90	NE
2. Line of Fire	Sega
3. Klix	NE
4. Final Fight	Capcom
5. Pang	TAD

## INSEL

Shuntai Car Race  
Sagan Chess  
TV Sports Basketball  
Shanghai  
On Court Tennis



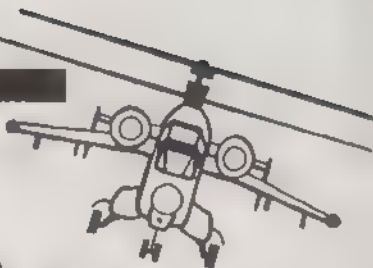
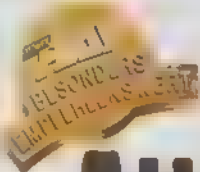
Cinemaware Boß und  
Sports Freak Bob Jakobs  
ist einer der zahllosen  
"Shanghai" Fansiker

**W**ährend viele Simulationen-Programmierer auf der Suche nach Neuheiten sind (siehe "Gunboat") in dieser Ausgabe) haben die Experten der Firma Electronic Arts auf Albewährtes zurückgegriffen — Helikopter Brent Iverson der Programmierer der DPant I-Versionen für IBM- und Apple IIGS-Computer, wollte nicht nur eine simple Hubschrauber-Simulation — etwas Besonderes mußte es schon sein. So verspielte er gleich vier schnittige Hubschrauber in seinem Programm "LHX Attack Chopper". Der Simulationstrend darf sich neben dem bekannten AH-64 Apache, dem guten alten UH-60 Black Hawk dem (noch hochgeheherten) LHX Helikopter und dem Zweiterdng zwischen Hubschrauber und Flugzeug, der Osprey seine Traumkiste aussuchen jeder der Helikopter fliegt sich ein wenig anders. Auch das Cockpit der Maschinen ist, jeweils dem Original nachempfunden. Bevor Ihr Eure Flugmaschine an den Start schießt müßt Ihr Euren Einsatzort den Auftrag und eine von fünf Schwierigkeitsstufen aussuchen.

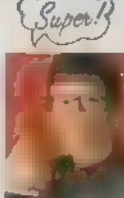
Drei verschiedene, ziemlich kriegersche Szenarien stehen zur Auswahl: der subtropische Dschungel Südost-Asiens, die trockenen Wüsten Nordafrikas und das kühle Klima Westdeutschlands. Für jedes Gebiet gibt es rund 15 verschiedene Auftragsstandards. Wenn Ihr Euch einen herausgepickt habt, verteilt das Programm innerhalb dieses Missionssrahmens per Zufall einen Job. Bei den Missionen gibt es so knifflige wie das Ausschalten von SAM-Stationen, das Eskortieren anderer Hubschrauber, Aufsammlern von Verwundeten, Abfeuern von Hilsgutern und das Begleiten eines Überläufers. Natürlich ist nicht jeder Hubschrauber für jeden Auftrag gleich gut geeignet. Wenn Ihr z.B. Verwundete transportieren müßt wäre so ein fliegendes Schlachtschiff wie der Apache völlig fehl am Platz. Für diese Art Job müßt Ihr wohl

# FLUG DER PHOENIX

## LHX Attack Chopper



Au, au, die haben mich aber in die Zange genommen! — Häßlicher Raketenverfechter mit zwei schweißwulstigen Hubschrauber-Raketenrauschen von allen Seiten an sich heran nicht ausweichen und weder unter meine Karierte als



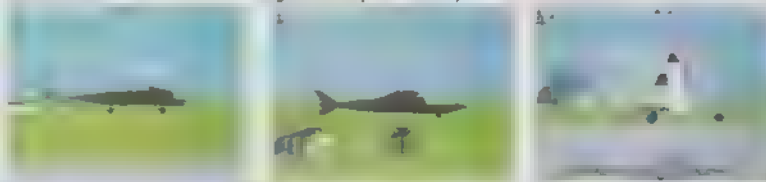
schwarzer Fleck in der Landschaft. Bleibt nur noch der Schweiß von der Stirn zu wischen und die Mission neu zu starten. Keine Frage: LHX ist ein Hammer. Spätestens, wenn man

die erste Mission erfolgreich geflogen ist, kommen man nicht mehr davon los. Der Helikopter bündelt derart Hott über den Schirm, sogar auf einem XT mit CGA Grafik, daß man allen von dem rechten Seitenansicht berauscht werden kann. Das Fluggefühl ist Spitze und läßt den PC vergessen, die Gegenspieler sind höflich gut, die Missionen zerran an den Nerven — so soll's sein. Alles in allem sofort kaufen.

oder übel, einen Black Hawk oder die Osprey nehmen. Ebenso würde Ihr ganz schön alt aussehen, wenn Ihr demager bewaffnete Osprey nahmen würdet, um weit hinter den feindlichen Linien eine Panzerkompanie auszuheben. Genau so wichtig wie der richtige Helikopter ist die korrekte Bewaffnung. Jeden Hubschrauber könnt Ihr vor dem Einsatz individuell bewaffnen. Nach dem Einsatz erhaltet Ihr Punkte und eventuell eine Beförderung und einen Orden, die zusammen mit Euren Namen gespeichert werden. Ebenso zufällig



Ein Kamel im Wasser. Ob das das richtige Ziel ist? (MS-DOS/VGA)



Auf einen Blick: der Apache, Black Hawk, LHX und die Osprey (MS-DOS/VGA)



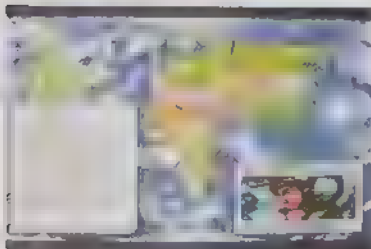
wie die einzelnen Aufträge werden die Wetterbedingungen verteilbar. Da kann es Euch schon mal passieren, daß es furchtbar windig ist, gerade die Nacht einbricht oder dicker Nebel herrscht. Neben den zwei Disketten liegt in der Packung ein ausführliches englisches Handbuch. Es erklärt nicht nur Wissenswerte zu Hubschraubern und Avionik allgemein, sondern auch zu den Waffensystemen, den gegnerischen Panzern und den besten taktischen Manövern. Natürlich werden alle Instrumente genau er-

läutert. Es wird immer nur mit einem Piloten geflogen, der nach jeder erfolgreichen Mission auf Diskette oder Festplatte gespeichert wird. Wenn Ihr auf dem Weg dazwischenbleibt, schert sich das nicht. Ihr den Rückweg nicht mehr schafft, wird der Pilot gelöscht. Nachdem Ihr also einen rasenden Pilotennamen eingegeben habt, geht's nach einer kurzen schriftlichen Missionserläuterung zu "Wahl der Waffen". Dort entscheidet Ihr Euch für einen Hubschrauber und die entsprechenden Waffensysteme. Das

Spiel startet aus einer ungewöhnlichen Perspektive: Aus der Karte wird in einer imposanten Geschwindigkeit zum Einsatzort gezoomt, wo der Hubschrauber mit flatternden Rotoren wartet. Wenn Ihr dann endlich in der Luft seid, seht Ihr die Umgebung durchs Cockpit des Helis in allerfeinster 3D-Grafik. Zusätzlich könnt Ihr zwischen einer ganzen Reihe alternativer Blickwinkel wählen. Ihr könnt Euren Hubschrauber aus allen möglichen Positionen von außen betrachten, es gibt einen Blick durch abgefeu-

erte Raketen und einen Blickwinkel vom anvisierten Ziel auf Euren Helikopter. Neben den zahlreichen Perspektiven gibt es haufenweise grafische Details, die aus Geschwindigkeitsgründen, je nach Computertyp, ein- oder ausgeschaltet werden können. So fliegt man z.B. in der Wüste über detaillierte Dörfer aus Zelten, Oasen mit Palmen und sogar Kamele treiben sich dort rum.

LHX-Attack Chopper unterstützt alle gängigen Grafikkarten und benötigt mindestens 640 KByte RAM. Zwar läuft das Programm auch auf Computern mit 512 KByte, hier werden aber einige Grafikdetails weggelassen. Für vollen Flugspaß kommt man um eine EGA- oder VGA-Grafik-Karte nicht herum. Für bessere Sounduntermauerung braucht man eine AdLib-Soundkarte. Mit dieser Karte gibt's nicht nur bessere Titelmusik, sondern auch realistischere Geräusche. Ob es je eine Amiga und Atari ST-Version von LHX-Attack Chopper geben wird, ist momentan höchst fraglich und unwahrscheinlich. mh



Das waren mal ein paar Ot-Tanks, jetzt sind's nur noch Trummer (MS-DOS/VGA)



Der Apache beim Landeanflug (MS-DOS/VGA)



Eine Rakete im Anflug aufs Ziel (MS-DOS/VGA)

LHX-Attack Chopper ist einfach der pure Wahnsinn. Dieses Programm hat sehr gute Chancen, die bisher beste Hubschraubersimulation "Gunship" von seinem Thron zu stoßen. Zwar gibt es beim LHX gegenüber dem Champion Gunship einige winzige Patzer in puncto Flugtechnik (kein Rückstoß beim Abfeuern von Raketen, kein Luftkisseneffekt) beim Schwenken über dem Boden, dafür sind so viele grafische, taktische und spielerische Feinheiten eingebaut worden, die dieses Manke dicker wieder wettmachen. Zum einen ist die Idee mit den vier verschiedenen Maschinen grandios. Das Fluggefühl ist fantastisch, die vielen Missionen sind ausgeteilt und die Gegner verteilte gut — was will man mehr. Überhaupt ist das ganze Hubschrau-

Super!



ber-Feeling ungeahnter gut überkommen. Wenn man 100 Fuß über der Erde über feindliche Panzer bräut, keinen Schuß mehr hören kann und dazu ein feindlicher Helikopter hinter dem nächsten Hügel seine Sidewinder klarmacht, dann

zerst die Spannung derart den Nerven, daß man richtiggehend Panik bekommt. Auch haben die Programmierer mit Gags nicht gespart. Wenn man zu oft getroffen wurde, sieht man sogar die Einschußlöcher im Cockpit. Bei zwei Treffern ist dann meistens Schluß — Ende der Mission. Hinzu kommt die brillante Grafik, die keine Wünsche offen läßt und die zu noch irre schnell ist. Selbst unter VGA mit höchstem Detaillevel und nur 8 MHz ist LHX tadellos spielbar — meine Hochachtung.

STECKBRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 120 Mark

**MS-DOS** 86%

Grafik 88% Sound 83%

POWER WERTUNG 86%

**ATARI ST**

nicht geplant

**AMIGA**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant

FLIEGER, GRÜSS MIR DIE SONNE

## F29 Retaliator



Streng geheim braust der Fighter durch die Lüste (Amiga)

Den Militärs gehen die Geheimnisse nicht aus Sorge noch vor zwei Jahren Microprose mit 'F19 Stealth Fighter' für das Fluggefühl eines Top-secret-Jets, so ist jetzt Ocean mit dem 'F29 Retaliator' dran. Diese neue Kampfflieger-Entwicklung ist ganz besonders schnell, erreicht eine Gipfelhöhe von selten 70000 Fuß und rauscht waffenstärker als ein ganzes Arsenal von Kriegsspielzeug durch die Lüfte. Wenn das zu futuristisch ist, der kann in die (ebenfalls noch geheime) F22 einsteigen. Beide Jets fliegen sich relativ ähnlich, so daß es keine Ge-

schmackssache ist, für welchen der beiden man sich entscheidet.

Es gibt vier Szenarien, in denen man sich austoben darf. Im heimischen Arizona wird das Starten, Anfliegen, Schießen und Landen geübt, im Mittleren Osten, im Pazifik und Europa dann scharf geschossen. Pro Land gibt's einen Haufen Missionen. In Arizona sind es zehn Übungsmissionen, im Pazifischen Ozean 15, im Mittleren Osten 27 und in Europa muß man sogar 44mal in die Luft gehen, um das "amerikanische Vaterland" zu retten. Die Aufgaben reichen von der

schon nicht so ganz  
der F29-Programmierer  
das Spielchen den  
durch der Kopf ge-  
genüber dem Ocean  
an der F29-Entwick-  
F29 nicht ran dazu  
Angabe, daß man  
Zusatz, daß man  
absolut nicht  
kann, ist schon  
viele Missionen  
Szenarien via Ehr-

Gut!



guter Batzen Flug-  
simulation. Die Grafik  
ist abstrakt, der  
Sound recht spärlich,  
aber mit gefälliger Mi-  
schung aus Action- und  
Simulation. Was  
mir dagegen nicht ge-  
fällt: Das Feindbild  
des bösen Russen und  
1. Zeit, angriffslust  
den Russen sollten

sich alle Programmierer schä-  
men, es abschmücken – es ist wirk-  
lich nicht mehr zeitgemäß. Sonst  
ein gutes Programm mit Pep.

Bei dem F29 ist  
genau das richtige  
Programm für diejeni-  
gen, die schon mit  
dem 'Interceptor' auf  
Rundflügen. Hier  
werden keine 300 Sei-  
ten Handbuch ge-  
wölzt und kein über-  
flüssiger Schnick-  
schnack stört den  
Spaß am Fliegen.  
Geht's bei leichtester Schwere-  
keitsstufe noch recht zahn zu,  
wird es in höheren Levels ver-

Gut!



jämmt. Knifflig. Aus  
zwei Gründen. Ist  
'F29' bei mir am "Ein-  
ser-Gesicht" vorbe-  
geschrammt. Zum ei-  
nen ist da die recht  
ungenau Kollisions-  
abfrage – der eigene  
Vogel stürzt vom Him-  
mel, obwohl er noch  
weit von Hindernis-  
sen entfernt ist. Zum  
anderen ist mir eine "richtige  
Simulation à la 'F16 Falcon  
flieher

STECK BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Origin, Zirk-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

Grafik 59%

Sound 56%

POWER WERTUNG 79%

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Da hilft kein Radar und kein Schrei'n, der Fighter kriegt 'ne Missile rein (Amiga)

Zerstörung von Offfeldern über  
das Abfangen von feindlichen  
Fliegern bis zum Vergeltungs-  
schlag – zivil geht's leider nie  
zu. Jede erfolgreiche Mission  
des Piloten wird auf Diskette  
gespeichert. Wenn man aller-  
dings abschmeckt, ist's wie im  
richtigen Leben. Der Name  
(und damit der Score) werden  
ein für allemal gelöscht. Man  
kann nicht wie sonst bei Simu-  
lationen so üblich mehrere Pi-  
lotenkarnen starten. Außer-  
dem gibt es fünf Schwierig-  
keitsgrade, dargestellt anhand  
militärischer Ränge. Damit  
man in der Luft nicht unbewaff-  
net dasteht, wählt man zwi-  
schen neun Waffensystemen.  
Von der altbekannten Luft-  
Boden-Rakete 'Maverik' bis zur  
im Heck eingebauten brand-  
neuen 'Back-Winder' ist alles  
vorhanden. Der Pilot schaltet  
seine Waffensysteme per  
Knopfdruck um. Jetzt muß man  
sich eigentlich nur noch in der  
Luft halten und treffen... al



# World Cup Soccer Italia '90



Entwickelt von Eidos, Weltmeister  
Spiel von Y&G GAMES ein neues  
Computerspiel herausgebracht  
Originalgame Grafik, Vorfiler  
für Wave-Scrolling, animierende  
Goal-System und Zwei-Spieler  
Action und auf einer der besten  
druckenden Automaten-Features

**World Cup Soccer Italia '90**  
für eine spektakuläre Spieler  
involvement und die "Official Computer  
Game World Championship Italia '90"  
Standard von OLIVETTI  
Official Supplier Italia '90



LADEHEMMUNG

UND

KETTENRISS

# Tank

Nach dem Riesenerfolg von der Flugsimulation "F-16 Falcon" und der "F-16 Mission Disk 1" ist die Firma Spektrum Hobbyte wieder auf den (simulierten) Boden zurückgekehrt. Wie schon in anderen Panzer Simulationen wie z.B. "M1 Tank Platoon" von Microprose könnt ihr mit dem derzeitigen Stolz der amerikanischen Armee, dem M1A1-Panzer herumkurven. Im Laufe des Spiels darf man sogar den zur Zeit noch geplanten M1A2 aufs Schlachtfeld führen. Ganze 15 Missionen in drei unterschiedlichen Kampfgebieten warten auf den Panzerfreund. Die Landschaften reichen vom Trainingskamp in der USA über den Mittleren Osten bis zur Deutsch-Deutschen Grenze (obwohl gerade letzteres nicht mehr besonders zeitgemäß ist). Je nach ausgewählter Landschaft varieren die Missionen. Hier werden recht komplexe Jobs angeboten wie das Erreichen eines bestimmten Punktes auf der Landkarte in einer bestimmten Zeit, bis zum Unterstützungsangriff für vom Feind eingeschlossene Truppen. Wie schon bei M1-Tank Platoon bleibt's nicht nur bei der Steuerung eines Panzers. Maximal 16 Schwergewichte könnt ihr kommandieren. Zusätzlich steht Luftunterstützung zur Verfügung, auf Wunsch dürft ihr Artilleriefeuer anfordern. Natürlich könnt ihr in den Pan-



Stell Dir vor es gibt "Tank" und keiner spielt ihn (MS-DOS/EGA)

Der erste Eindruck von "Tank" war durchaus positiv. Ein deutsches Handbuch, zugegebenermaßen nur AT Version und sogar eine Zwei-Spieler Modem Option für heiße Gefechte gegen einen Kumpel wurden nicht vergessen. Der anfänglich positive Eindruck wurde nach längerem Probieren leider niedergewälzt. Bestes Beispiel ist die erste Trainings-Mission. Was nutzt es dem Spieler wenn er den Panzer auf Automatik-Betrieb stellt, wenn der sich nicht an den vor gegebenen Plan hält? Ich habe z.B. den Autopiloten ganz klar angewiesen, auf einer Straße von A



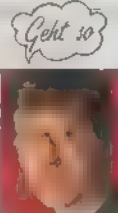
nach B zu fahren. Angemessenweise schert sich das Programm nicht darum. Der Panzer fährt 20 Meter neben der Straße. Also ist der Panzer zu langsam, die Mission fällt ins Wasser — Aaargh! Etwas bescheuen sind die dämlichen Kommentare der Bordschützen, wenn sie einen simulierten sowjetischen Panzer treffen. Das reicht von überflüssigen Sprüchen wie "Der wan überrennt uns bis zum typischen "Ich habe den Iwan festgenommen". Diese Spruchkegelperei stört mich um so mehr, da "Tank" laut Handbuch den Kindern der Supermächte (!) gewidmet ist — äußerst fragwürdig.

zern verschiedene Positionen selbst einnehmen. Neben dem obligatorischen Fahrerposten dürft ihr die Kanone bedienen, auf dem Kommandantensitz Platz nehmen, mit dem MG Flieger abschießen oder aus der Turmluke die Landschaft betrachten. Ebenso stehen Euch eine ganze Reihe von Außenansichten auf Tastendruck zur Verfügung. Da ihr nicht alle Panzer gleichzeitig steuern könnt, solltet ihr auf einer speziellen, zoombaren strategischen Karte den einzelnen Fahrzeugen Befehle erteilen.

Unsere Testversion von "Tank" war eine spezielle AT-Fassung, benötigt 640 KByte RAM und eine EGA-Karte. Eine XT-Fassung ist im Moment noch nicht in Sicht. mh

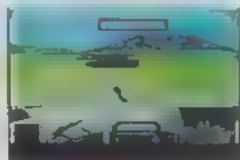
Trübs und mudes Panzerspektakel (MS-DOS/EGA) ▶

Spektrum Hobbyte ist es offensichtlich schwer, an die Spitzensimulation "F16 Falcon" anzuknüpfen. Mit "Tank" gelingt ihnen jedenfalls nicht das magische Aufzupolieren, das mit "Vette" schon Grauschäfer ansetzte. Die Programmierer waren wohl von M1 Tank Platoon angehen. Übernehmen große Teile der Benutzerführung, vergrößern die Grafik, verstärken das Feindbild, subtrahieren



am Spießwitz und bauen nicht massenweise Überraschungen ein — pflui. So geht's nicht. Ein anderes Manko ist die recht unglücklich gewählte Farbpalette. Die Landschaft ist mir zu klobig und die Geschwindigkeit finde ich im Gegensatz zu

Michael recht lahm. Das "fahrende Konservendose"-Feeling, das das Vorbild so fantastisch simuliert, kommt bei mir nicht auf "Tank" zu. Keine Gänzeinstellung



STECK BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Spektrum Hobbyte, Zirkus-Preis: 100 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 62% Sound: 23%

POWER WERTUNG 68%

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C64

nicht geplant



EINE BOOTSFAHRT,  
DIE IST LUSTIG

## Gunboat

Nachdem es nun Panzer-, Helikopter- und Flugzeugsimulationen zur Genüge gibt, sind jetzt Kanonenbewehrte Schnellboote dran. Das Spektrum der nassen Jobs reicht vom einfachen Ausschalten von Waffentransporten bis zum Sprengen von Brücken tief im Feindesland. Vor jeder Mission könnt ihr das Boot individuell mit verschiedenen Motoren und Waffensystemen ausrusten. Erstmals auf dem Fluß, könnt ihr jede einzelne der vier Stationen übernehmen. Ihr dürft entweder selber fahren oder die Bug-, Mittschiffs- und die Heckwaffen bedienen. Natürlich könnt ihr auch Stationen vom Computer übernehmen lassen, um Euch auf nur einen Posten zu konzentrieren.

Am Flußufer und auf dem Fluß warten dann eine ganze Reihe von simulierten Gegnern auf Euch. Der einfache Infanterist gehört ebenso dazu, wie Hubschrauber, Bunker, feindliche Schiffe und Minen. Sind die Gegner bei Tageslicht noch gut zu entdecken, wird das bei Nacht ganz schön schwierig.

Etwas Besonderes hat sich Accolade mit der Grafik einfassen lassen: Die Umgebung wird in einer Mischung aus 3D-Vektorgrafik und Bitmap-Grafik dargestellt. So sind die groben Geländeigenschaften, wie Berge und der Fluß in Vektorgrafik

während feine Details wie Bäume und Feinde in Bitmap-Grafik sind. Gunboat braucht mindestens 512 KByte RAM und unterstützt die Grafikkarten Hercules, CGA, EGA und VGA/MCGA sowie die Soundkarten AdLib und Roland MT32. mh



Per Schnellboot durch die Flußwelt Südostasiens (MS-DOS/VGA)



▲ Da rattern die MGs  
und der Diesel dampft!

Mit Gunboat auf  
der Jagd nach Drogenhändlern  
(MS-DOS/VGA)

Da rührt sich wieder das Gewissen. Die Bootsimulation 'Gunboat' ist ziemlich martialisch und sicher nichts für zarte, sanftere Spieler, aber dafür bringt das Rummelkurven mit dem Kanonenboot einen heißen Spaß. Endlich mal wieder eine willkommene Abwechslung nach dem ganzen Flieger-Eiererei.

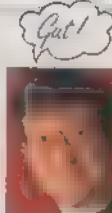
Große Einsatzgebiete, harte Missionen und intelligente Gegner sorgen für die nötige spielerische Abwechslung. Besonders angeht es mir die tolle Grafikmischung, die



allerdings erst mit einer VGA-Karte seine volle Farben-Power entwickelt. Unter EGA muß man zwar mit ein paar Farben weniger auskommen, das tut dem Spielspaß aber kaum Abbruch. Wenn Accolade auf das für meinen Geschmack

überflüssige Vietnam-Szenario verzichtet hätte und dafür lieber ein paar mehr Anti-Drogen-Missionen in Kolumbien eingebaut hätte, wäre's sogar noch schöner. Zudem wären mehr als nur 22 Aufträge wünschenswert gewesen.

Mein Fahrer ist nicht sonderlich intelligent. Meist breitet er wie ein Wahnsinniger auf den Strand zu und setzt dort wie eine Billardkugel auf. Durch den Aufprall verleiht der Bordschütze das gegnerische MG-Nest kann umgeben, dort leuern und trifft den Tank — Ende des Boats. Die programmierte Fehlerrate der



Crew, die bei jedem anderen Spiel stören würde, ist hier ein williges spielerisches Element. Spätestens nach dem ersten verlorenen Boot sucht man sich sehr genau aus, wen man wann steuert. Eine seltsame, harte Gegner, gute Grafik, harte Gegner und eine dichte Atmosphäre bringen Spannung ins Spiel.

STECK  
BRIEF

Genre: Simulation  
Hersteller: Accolade, Zirkel-Preis: 90 Mark

MS-DOS 75%

Grafik: 79% Sound: 32%

POWER WERTUNG 75%

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

## EISIGES ENDZEITDRAMA

## Midwinter

Gegen Ende des 20. Jahrhunderts erschütterte eine Katastrophe ungeheuerlichen Ausmaßes unseren Planeten. Eine neue Eiszeit begann. Millionen Menschen verhungerten, erfroren oder starben in kurz aufackernden Kriegen. Die alten Regierungsformen zerfielen und hinterließen Chaos und Elend.

In diesem düsteren Endzeitszenario spielt das Action-Strategiespiel "Midwinter". Eine kleine Gruppe Überlebender hat sich auf der Inselgruppe der Azoren zusammengeschlossen. Das früher auskeimende Inselchen bestehende Archipel ist durch die Eismassen und Vulkanausbrüche zu einer einzigen großen Insel, genannt "Midwinter-Insel", zusammengewachsen. Leider führt der relativ hohe Lebensstandard der Midwinter-Bevölkerung zu Verdorbenheit. General Masters möchte die gesamte Insel

unter seine Herrschaft bringen. Ihr selbst spielt am Anfang den Chef der ortsansässigen Polizeitruppe. (Vorab dürft ihr noch einen von drei Schwärzgraden aussuchen.) Zuerst noch auf Euch alleine gestellt, müßt Ihr Verbündete suchen, die Euch beim Kampf gegen Masters helfen. Insgesamt sind 32 verschiedene Charaktere über die Insel verstreut.

Normalerweise seid Ihr auf Skiern unterwegs. Ihr könnt aber auch an speziellen Stellen auf schnellere Schneebuggies, Hängegleiter oder Seilbahnen umsteigen. Je nach Transportmittel stehen Euch andere Waffen zur Verfügung, um unterwegs General Masters' Truppen unter Feuer zu nehmen. Seid Ihr per Ski unterwegs, könnt Ihr Granaten werfen, oder Euch per Tastendruck mit einem Gewehr als Scharfschütze betätigen. Mit dem Buggy könnt Ihr Raketen

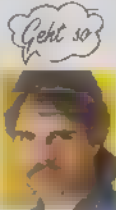
Ein trockenes Schluchzen entwickelt meine Kehle. Soviel Gutes haben die Midwinter-Macher in Story und Szenario gepackt, doch das Spielprinzip ist mit soviel argentinischen Macken besetzt, daß mir jegliche Lust vergeht. Läßt man das ganze Handlungsdrumherum einmaße, besteht der Spielablauf im wesentlichen darin, ständig die ewig



Gehst so

langen Wege in der Eiswüste abzukappen. Das strategische Element ist ganz nett, gibt aber auf Dauer nicht viel her. Völlig unpassend sind die Action-Einlagen. Sie sind meßbar spielbar und passen nicht so recht zum Strategiethe Midwinter ist eine ziemliche Enttäuschung. Dieses 100-Mark-Spiel ruft bei mir allenfalls ein rauhes Frösteln hervor.

Brrrrr, das Szenario und die Atmosphäre sind so toll, daß man richtig den eisigen Wind und die Schneeflocken auf der Haut spürt — dafür ein dickes Lob. Besonders gefiel mir die gute und zugegebene 3D-Grafik. Leider hat man aber beim Spielersichten einiges unter einer dicken Schneedecke begraben. Ihr fahrt in 20 Minuten von A nach B und



Gehst so

klickt dann auf ein oder zwei Icons. Gerade wenn man eine größere Anzahl von Charakteren zu sammeln getrieben hat, wird das Rumgucken mit den einzelnen Figuren ganz schön ästig. Midwinter ist sicher ein nettes Spielchen, mit einer wirklich gelungenen Story, einer guten Grafik und tollem Sound, aber spielerischen Schwächen.

und Torpedos abfeuern, im Hängegleiter gibt's nur Raketen. Je nach Fortbewegungsmittel ändert sich auch ein Teil der Grafik. Im Ski-Modus seht Ihr die 3D-Schnee-Landschaft durch eine Ski-Brille, im Buggy durch eine Windschutzscheibe. Während Ihr durch den Schnee gleitet, schläft der Gegner natürlich nicht. Er schickt Fahrzeuge und Truppen in Euer Gebiet. Wenn Masters alle sog. Heizminen (das sind die Energieerzeuger der

Midwinter-Insel) in seine Gewalt gebracht hat, ist das Spiel verloren. Ihr könnt ihn aber daran hindern, indem Ihr vom Feind besetzte Einrichtungen sprengt, gegnerische Fahrzeuge vernichtet und das Hauptquartier von Masters erobert.

Midwinter ist komplett in Deutsch und wird auf Wunsch per Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert. Wer General Masters nicht auf Anhieb besiegt, kann zehn Spielstände speichern.

mh

STECKBRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: Microprose, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA

In Vorbereitung

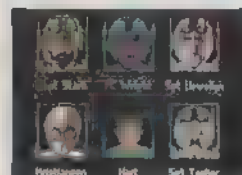
ATARI ST 66%

Grafik 75% Sound 40%

POWER-WERTUNG 66%

C 64

nicht geplant



▲ Ein großer Teil der Truppe ist schon da (ST)

◀ Unter Schnee begraben, der spielerische Nährwert von Midwinter (ST)

PLAY





PACK DIE BADEHOSE EIN

# Code-Name: Iceman

Islamische Fanatiker kidnappen amerikanischen Botschafter" — so lautet die Schlagzeile des "Südsee-Kurier". Navy-Experte Johnny Westland ist's mit Schrecken. So wie's aussieht, darf er seinen schönen Urlaub abbrechen, um einmal mehr die Kohlen aus dem Feuer zu holen. Richtig! Schon ruft der General den gestählten Soldaten ins Pentagon. Ergibt ihm ein Paket mit Anweisungen, einen feuchten Händedruck, läßt ihn in ein Atom-U-Boot verfrachten und in Richtung Terroristen schippern. Der Auftrag "Befreien Sie den Botschafter". Wenn's nur so einfach wäre.

Sie übernehmen im neuen Sierra-Adventure Johnny's Steuerung bereits auf der Südsee. Man steuert ihn wahl-

weise mit Tastatur, Joystick oder Maus durch die tropische Landschaft. Will man eine patriotische Aktion auslösen, tippt man englische Befehle in die Tastatur, die Johnny meist auch ausführt. Neu bei diesem Adventure: Mit gedruckter "Shift"-Taste und einem Maus-Klick auf einen interessanten Gegenstand erscheint eine detaillierte Beschreibung. Außerdem umfließt die Spielfigur automatisch Hindernisse, wenn sie an einen unzugänglichen Ort geschickt wird. Im Verlauf des Spiels steuert man auch ein hochmodernes Atom-U-Boot. Dabei sitzt man selbstverständlich in der Kommandozentrale und schiebt Regler hin und her, um das Boot schön in der richtigen Tiefe und Richtung zu halten. Da sich auch

Ich habe Code-Name Iceman schon mal gesehen, nicht auf einem Computer, sondern im Fernsehen. Die Geschichte erinnert an den amerikanischen Spionage-Action-Mix, der immer zieht Action, schöne Frauen, harte Männer, High-Tech und das Flair ferner Länder. Das bekommt dem Spiel ganz gut, auch wenn die Film-Szenen in denen der Spieler nur zusehen kann, manchmal etwas lang geraten sind. Das Spiel hat für mich

Gehst so



einen Haken. Es ist zu einfach. Als Adventure-Experte kommt man schnell sehr weit. Die Atom-U-Boot Mission bietet einen gewissen Reiz, an eine richtige Simulation kommt sie allerdings nicht ran. Wer gerne leichte Knobeleien mit einer wasserdichten Geschichte spielt und sich mit dem unverständigen Parser herumschlagen will, wird anständig bedient. Trotzdem "Police Quest" vom gleichen Autoren war wesentlich spannender.

STEECH BRIEF

Genre: Adventure  
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 135 Mark

MS-DOS

72%

Grafik: 73%

Sound: 20%

POWER WERTUNG: 72%

AMIGA

In Vorbereitung

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Sierra hat ein paar kleine, feine spielerische Verbesserungen bei seinem 3D-Adventure-System vorgenommen. Der Komfort wächst spürbar, weil die Spielfigur jetzt selbstständig zu Gegenständen kippt und man nicht mit dem Hinweis "You are not close enough" genervt wird. Spielwitz und Story von Iceman sind aber eher Dutzendware.

Gehst so



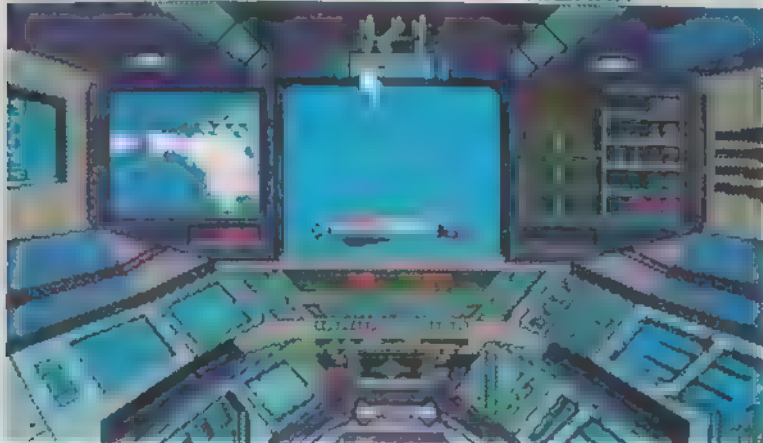
Die lauwarme Agentengeschichte bietet Spannung und Humor in allenfalls geringen Dosen. Neu ist die Story auch nicht. Außerdem kann ich persönlich nichts mit der Pseudo-Atom-U-Boot-Simulation anfangen, die nicht so recht zum Adventure Drumherum paßt. In meinen Augen ist die Mischung nicht sonderlich geglückt.



...knüpft er Kontakte mit Geheimagenten (MS-DOS/VGA)

Score: 68 of 300

ICEMAN



unter Wasser Terroristen tummeln, schießt man im Notfall Raketen ab.

"Code-Name Iceman" wurde von "Police Quest"-Programmierer Jim Wallis erdacht. Wie in seinen Adventures so üblich, bekommt man nebenbei eine Menge Wissenswertes mit. Diesmal darf man beispielsweise eine übereifrige Schwimmerin erste Hilfe leisten. Das Spiel läuft mit allen PCs, die eine Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Karte haben (außerdem werden alle wichtigen Soundkarten unterstützt).

al

◀ Wenn Johnny Westland nicht gerade Atom-U-Boote steuert... (MS-DOS/VGA)

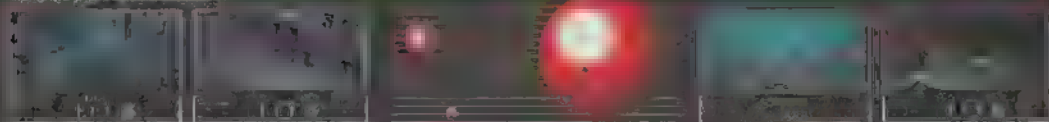
FREE  
12:42  
LIMITED EDITION

# VENDETTA



Familiensohle!

NEVER USE FOR SCREEN NAMES



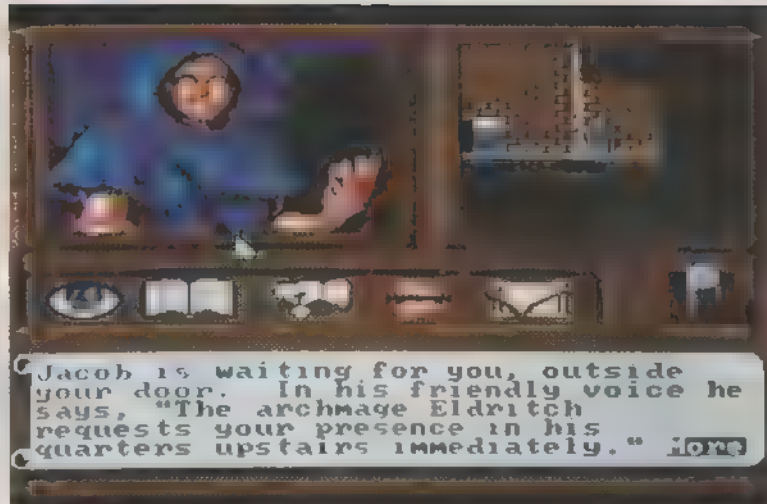
3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

## MAGIE-AZUBI

# Tangled Tales

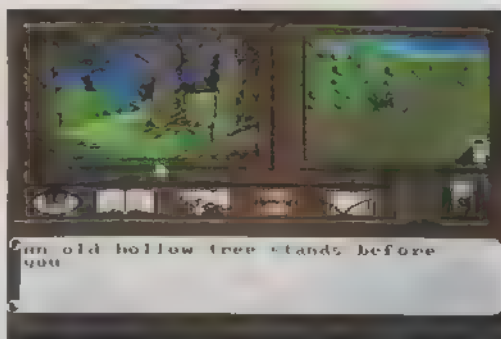
Mein Boß, der große mächtige Zauberer kann ganz schön streng sein. Aber was soll's, schließlich bin ich sein Lehrling und es ist gar nicht einfach heutzutage eine Ausbildungsstelle als Magier zu bekommen. Drei Aufgaben muß ich erfüllen um die höchsten Wizard-Weihen zu empfangen. In einer typischen Rollenspiel-Welt ist das gar nicht einfach. Hinter jeder Ecke lauert ein Monster, viele Informationen erhält man nur durch mühsames Plaudern und für jede schätzbare Dienstleistung muß man mit harter Goldmünze zahlen. Am wichtigsten ist es jedoch, daß man nicht alleine unterwegs ist. Einige der Leutchen, die man unterwegs trifft, helfen mir bei meiner Aufgabe — andere muß man mit etwas Kleingeld anheuern.

"Tangled Tales" vom "Ultima"-erprobten Softwarehaus Origin ist ein Einsteiger-Rol-



Gespräch: Schwätzchen mit anderen Charakteren sind sehr wichtig (MS-DOS/EGA)

lenspiel mit viel Humor. Am Anfang legt Ihr die Stärken Eurer Spielfigur fest (es gibt vier Kategorien, in denen man bis zur fünften Qualitäts-Stufe aufklimmen kann). Andere Party-Mitglieder gibt's nur in Form von computergesteuerten Gesellen. Die helfen nicht nur tatkräftig im Kampf, sondern ge-



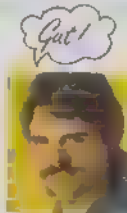
Hinterm Wald mach ich zwei Monster kalt (MS-DOS/EGA)

Tangled Tales ist ein hervorragendes Rollenspiel für Einsteiger, sofern man mit den vielen englischen Texten zurechtkommt. Die Steuerung ist simpel, der Spielablauf übersichtlich, die Grafik pulzig und man stirbt auch nicht gleich 1000 Tode. Beißt die Spielfigur doch mal ins Gras, wird man in



die Heimatstadt teleportiert und dort wie derbesiebt. Sehr belebend sind die witzigen Sprüche, die die computergesteuerten Party-Mitglieder von sich geben. Für erfahrene Rollenspieler wird allerdings etwas wenig geboten. Wer vor dem Frühstück zwei AD&D-Spiele isst, fühlt sich hier unterfordert.

Mr hat Tangled Tales großen Spaß gemacht, auch wenn Rollenspielfans das Programm an einem Wochenende durchspielen. Ohne Englischkenntnisse geht allerdings viel von dem ungenutzten Humor des Programms verloren. Seitenhiebe



ein so humorvolles Rollenspiel gesehen, das vieles gekonnt auf die Schippe nimmt. So trifft der Zauberehring z.B. auf einen gewissen Bruce Leon, der einem bekannten Kung-Fu-Kämpfer wie

aus dem Gesicht gestrichelt. Oder ein Zauberer murmelt: "Möge die Macht mit Dir sein." Der Spieler findet einen Schneemann, der gegen einen Yeti eine Schneeballschlacht gewinnt und einen betrockneten Pinguin. Der Humor setzt sich auch in einigen Puzzles fort. So gibt es eine Tür, die sich erst öffnet, wenn man das Zaubervort spricht. Und wie heißt das Zaubervort, mit dem uns unsere Eltern früher traktierten? "Bitte"

ben manchmal recht hilfreiche Kommentare zum besten.

Das ganze Spiel wird durch ein Icon-System gesteuert. Erst im Lauf des Spiels lernt man den einen oder anderen Zauberspruch und kommt zu Gold. Das Kampfsystem ist extrem einfach. Trifft man eine Horde Monster, hat man die Wahl zwischen zuschlagen, einen Gegenstand benutzen

oder abhauen. Wohl dem, der ein paar kräftige Krieger in seiner Party hat, die feste zudreschen können.

Die MS-DOS-Version benötigt 384 KByte RAM und nutzt Hercules-, CGA- sowie EGA-Grafikkarten aus. Wer eine AdLib-Karte in seinem PC stecken hat, wird außerdem mit deutlich verbesserter Musik bedacht.

STECKBRIEF

**MS-DOS** 68%  
Grafik: 61% Sound: 7%

**ATARI ST**  
nicht gepant

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Origin, Zirkel Preis: 50 bis 90 Mark

**AMIGA**  
in Vorbereitung

**C 64** 68%  
Grafik: 61% Sound: 7%  
POWER-WERTUNG: 68%



## RITTER-RUMMEL

# Conquests of Camelot

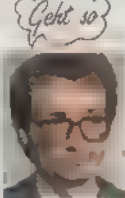
Der Ritter Arthur, Artur Arlos oder Artorius sorgte im Jahre 500 für Furore, seit dem Mittelalter für Sagenstoff, Theaterstücke und Legenden und im 20sten Jahrhundert sogar für Computerspiele. Im neuesten sind Sie als netter König und guter Mensch hinter dem heiligen Gral her (Adventure-Freunden hinlänglich bekannt seit Indiana Jones III). Bevor's auf die Suche nach dem lebensspendenden Töpfchen geht, müssen Sie drei Ritter einsammeln die sich gehörig verfranz haben. Darunter ist auch Launcelot, der ein Auge auf Ihre Gattin geworfen hat — ein edler Herrscher wird auch ihm helfen (außerdem geht sonst das Sp. el nicht weiter). In England warten 18 Städte auf den Besuch des Herrschers. Wenn man zu Hause alles im Griff hat, sucht man als königlicher Tourist zehn europäische Städte nach dem Gral ab. Sollten Sie ihn nach langer Reise finden, müssen Sie sich seiner erst als würdig erweisen. Laut

Legende schaffte das nur der Ritter Parsival — und der wurde dann verrückt!

Hinter dem Mammuttitel "Conquests of Camelot — King Arthur the Search for the holy grail" verbirgt sich ein ganz normales Adventure.

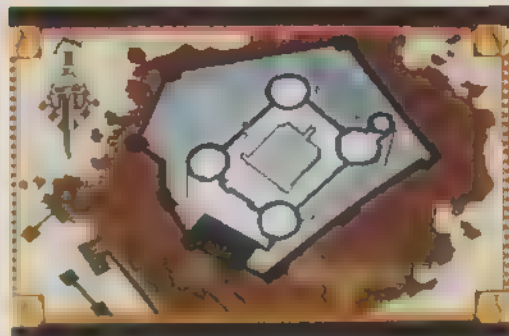


Wie dem, der keine Festplatte besitzt. Die aus dem Lern- zu plötzlichen drohenden Verpackung beschört eine Diskettenflut die jeden Adventure-Spieler schne. zum Disk Jockey werden idyl Was dann kommt, ist allerdings Sierra-Standard-Kost. Schöne Bilder, tolle Animation — besonders das Pferd gefällt mir — die aber leider auf einem XT immer noch viel zu langsam ist. Als ich



dann zum geflorenen See kam, hörte der Spaß auf. Keine Chance da durchzu kommen und auch keinen Hinweis dar auf ob es später noch einen Gegenstand gibt (z.B. Schneeschuhe). Wer auf das Xte

"Held macht sich auf die Suche nach Legendw. Adventure steht, kann sich's kaufen. Sonst lieber Hände weg



Mit Schwert, Schild und Missionen: Der Ritter Arthur auf der Suche nach dem heiligen Gral (MS-DOS/VGA)

Da das Programm von der Softwarefirma Sierra stammt, steuert man Arthur wie gehabt mit Tastatur, Maus oder Joystick über den Bildschirm und greift in die Tasten, wenn's etwas Spezielles zu erledigen gibt. Wie auch bei "Codename Iceman" gibt der Computer bei gedrückter Shift-Taste

und gleichzeitigem Mausklick eine Beschreibung des entsprechenden Gegenstands aus. Und wer Hilfe sucht, bekommt vom Hauszauberer Merlin so manchen guten Tip. Das Spiel ist recht umfangreich. Insgesamt zehn Disketten warten darauf, installiert zu werden.

Man merkt, daß die Designerin Christy Marx ein glückliches Händchen für gut erzählte Geschichten hat — sie ließ sich schreiben die Drehbücher für mehrere amerikanischen Fernsehserien. Dementsprechend ausgefüllt ist die Story und der Humor kommt auch nicht zu kurz (und der ist manchmal rabenschwarz — schön!). Doch leider hat man dabei die Rätsel aus

Gehört so



dem Auge gelassen. Trotz ausgiebiger Konsultierung des Hauszaubers und "Hint-Masters" Merlin war's recht hart, die teilweise unlogischen Rätsel zu lösen. Schade. So bleibt Conquests of Camelot ein durch schnittliches Sierra-Adventure. Für Fans, Arthur-Freunde und Sammler empfehlenswert. Alle anderen: Erst mal testspielen.

STECKBRIEF

Genre: Adventure  
Hersteller: Sierra. Zirkapreis: 135 Mark

MS-DOS 70%

Grafik: 76% Sound: 21%

Produktion: 100% (Sierra)

ATARI ST

In Vorbereitung

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Ob am Hof, beim Kämpfen oder im Wald: Edel sei der Arthur, hilfreich und gut (MS-DOS/VGA)

# **INSEKENTENVERZEICHNIS**

AFC	72
Ariolasoft	7, 19, 33, 127
Bachler	75
Berry Lösungsservice	70
Bornico	15, 21, 93, 128
Computer Markt Münster	74
Computershop Gamesworld	67
Computing	70
CWM	52
Data Team	80
Decos	70
EC-Electronic	55
Egle	74
Erb	80
Flashpoint	72
Funtastic	73
German Design Group	52
Herdak	78/79
Joysoft	57
Karosoft	61
Kingsoft	95
Kranz	80
Kuhn	52
Markt & Technik	
Buch- und Softwareverlag	38, 97, 100/101, 103
Microprose	36/37
Philip Morris	9
Rushware	13, 17, 27, 70, 109, 110, 125
S.D.I.	74
16-BIT	77
S.M. Verleih	88
Schlichting	63
Schneider & Hamann	88
Schuster	69
Software Corner	47
U.S. Gold	91
Vector 1 Computergames	53
West	2
Wial-Versand	31
Will	51
World of Wonders	72

## **Verblüffende 3-D-Grafik!**



## **STEALTH FIGHTER**

**Scharf hinschauen lohnt sich!**

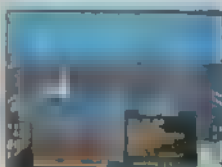


Die amerikanische Air Force hält sich in geheimnisvolles Schweigen... aber MicroProse gibt ihnen die Chance, das Ding zu fliegen: das Flugzeug, das für den gegnerischen Radar unsichtbar bleibt.

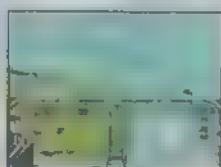
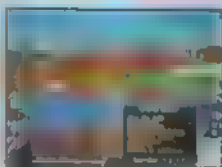
Zum Glück nicht für das menschliche Auge – denn F-19 ist eine wahre Augenweide. Ein grafisches Wunderwerk, bei dem man den Himmel zu berühren meint, und bei dem die Feindflugzeuge so nahe herankommen, daß Ihnen kalte Schauer über den Rücken laufen werden. Mit F-19 werden Sie die elegantesten, glattesten Kurven fliegen und dabei die feinen Details der Zieleinrichtungen und des Geländes unter sich bestaunen können.

Wie es mit der Spielbarkeit aussieht? Auch daran haben wir gedacht: eine praktisch unbegrenzte Vielfalt von geheimen Einsätzen in vier Krisenherden der Welt sorgt für Motivation und Spannung. Lernen Sie die Tricks, das elektromagnetische Profil so gering zu halten, daß es dem Feindradar entgeht. Und nutzen Sie die Situation!

**F-19 Stealth Fighter.** Erhältlich für IBM PC/Tandy/Kompatible. Unterstützt VGA/ MCQA, EGA, Tandy, CGA und Hercules Grafikkarten. Installation auf Festplatte möglich. Auf 3,5 und 5,25 Zoll Disketten.



Erhältlich für Atari ST und Commodore Amiga



**Scharf hinschauen  
lohnt sich!**

**F-13**

**Erhältlich für Atari ST und  
Commodore Amiga**

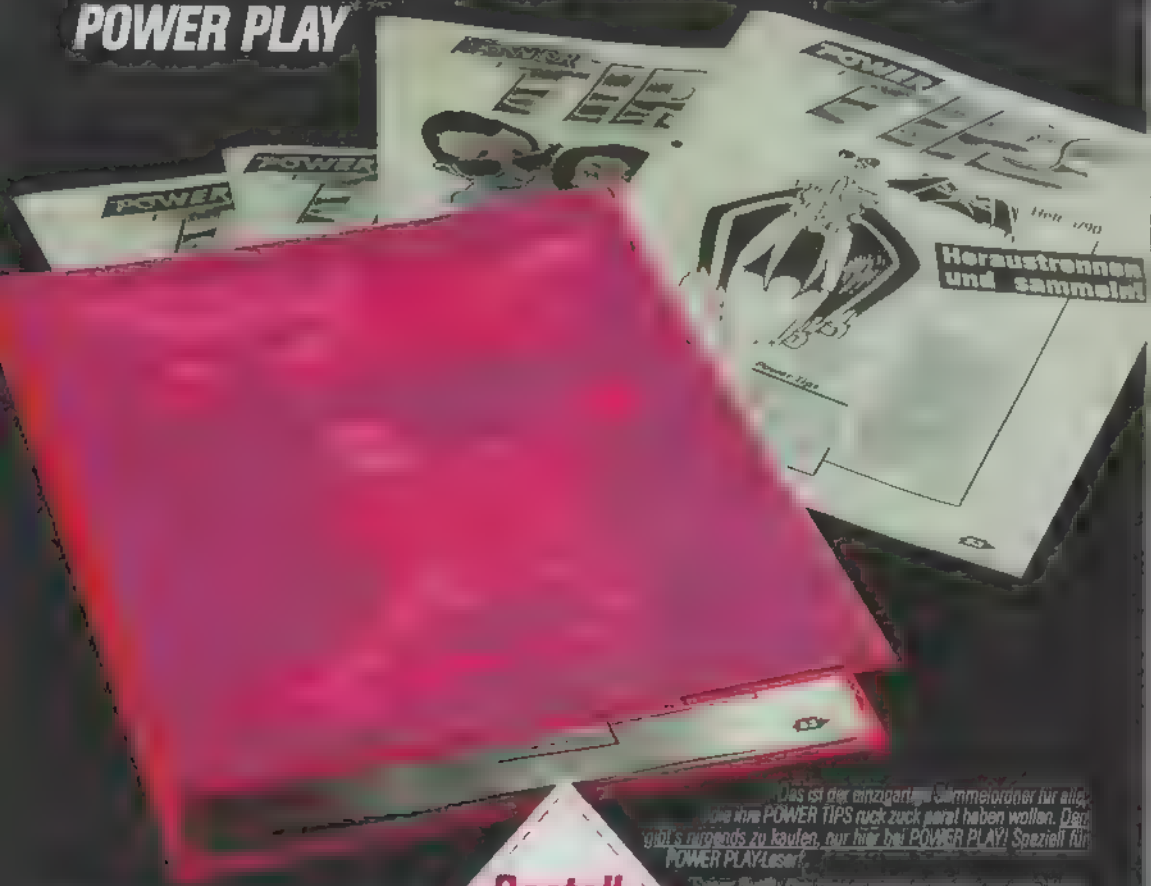
**MICRO PROSE**



# POWER TIPS

## Die neue Technik ist schon

### Der neue einzigartige Sammelordner von POWER PLAY



Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS-Ordner  
Euch ein, Anschafft dazu und schickt  
Gutschein am besten noch heute an:  
Computer Service Ernst Jost  
Markt & Technik Löhle-Strasse  
Postfach 14 02 20  
8000 München 9

### Bestell- Gutschein

Ja, ich will  Exemplare

des POWER TIPS Ordners zum Spesenpreis von  DM  
versenden. Die Bezahlung erfolgt auch direkt bei Rückzahlung.

Das ist der einzigartige Sammelordner für alle,  
die ihre POWER TIPS ruckzuck parat haben wollen. Der  
gibt's nirgends zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für  
POWER PLAY-Leser!

Super Deal: Der Ordner kostet nur 9,- DM. Aber  
wenn ihr den Titel "Sammel-Tutor hochparat"  
bestellt, ist der POWER TIPS Ordner gratis!

Der POWER TIPS Ordner ist ein  
eigenes Buch, das alle POWER TIPS  
Magazine, die ihr schon  
bestellt, in sich fasst. So habt  
ihr alle POWER TIPS  
Magazine von 1989 bis  
1990 voll im Blick. 9,- DM

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben an:  
Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Löhle-Strasse Postfach 14 02 20 8000 München 9

POWER TIPS

## ZUM SAMMELN

### Bundesliga Manager

Einen ebenso einfachen wie effektiven Trick zum Amiga-Fußballspiel Bundesliga Manager fand eine ganze Reihe von Lesern aus. Der erste der uns diesen Tip schickte war Jan Lagerpusch aus Hamburg (wegweisend HSV?), Allean deron Einspender soll ein bitte nicht böse sein, daß wir sie nicht namentlich erwähnen.

Der Traum jedes Vereinspräsidenten ist ein dickes Bankkonto. Laßt einfach einen zweiten Spieler einstellen, dessen Mannschaft ihr auch steuert. Nehmt für dieses zweite Team einen Bankrott in Höhe von zwei Millionen Mark auf. Wenn ihr mit Eurem ersten Team dran

seid, pumpt ihr Euch von der zweiten Mannschaft 2,5 Millionen Mark und stellt die Zinsen dreierleiweise auf 0 Mark. Wenn die Kohle dann immer noch nicht reicht, wiederholt man diese Prozedur mit den Spielern 3 und 4. Nun hat man genug Geld, um eine Supermannschaft zusammenstellen und gemächlich Deutscher Meister werden zu können. M

### Kick Off

Jan Lagerpusch Tips zu diversen Fußballsimulation haben es in sich. 1. Laßt Ecken durch den Strafraum ziehen. Bei einem Eckstoß vom rechts

oben den Ball auf jeden Fall ganz hoch auf, für ziehen. Mal die Tu Futer bekommen, beschere einer Ecke erheben die Probleme und lassen den Ball ins Tor kaltern.

### 2. Aus der zweiten Reihe soll er kommen

Ruhig mal aus der zweiten Reihe schießen. Besonders beliebt und besonders angeraten für den Gegner. Beim Abwurf des Torwarts der meistens nicht, sondern ich genau ist, ruht dem Ball auf außen und einen Stürmer vorne behalten.

3. Aufsetzer schlagen ein. Maching geführte sind tuckische Aufsetzer. Auf dem Schwing ab und zu mal gucken, in welcher Ecke der Tor

POWER TIPS

## ZUM SAMMELN

### Microprose Soccer 2

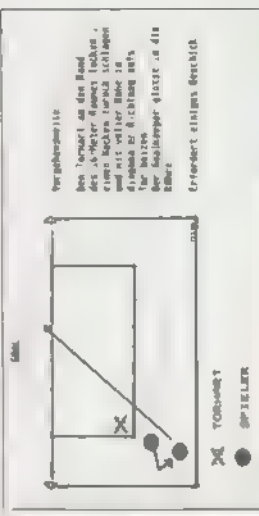
#### TAKTIK

Mit weicher Taktik spielt man am besten gegen welche Mannschaft? Fragt sich Karsten Goebel aus Karlsruhe, seit sich an seinen C64 und basteln sie eine Liste für die Power Tips zusammen. Argentinien, Vom Strafraum aus angestrichelt ins Tor bolzen. Argentinien, Von allen günstigen Positionen aus schießen. Argentinien, Dribbeln und Flanken. Brasilien, Weites Flankenspiel über die Flügel. Chile, Geradeaus über die Flügel laufen. Danemark, Weites Spiel über beide Flügel.

Deutschland, Weites Flankenspiel.

England, Dribbeln und Flanken. Frankreich, Weites Spiel über den Flügel.

Holland, Weites Flankenspiel. Irland, kleine Dribblings mit weichen Abspielen. Italien, Flanken über die Flügel. Kamerun, Vom Strafraum aus angedreht schießen.



Der Harte Hackenschlag für Absatz-Spezialisten

POWER TIPS

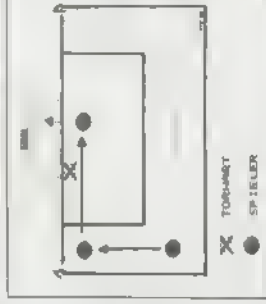
## ZUM SAMMELN

### Microprose Soccer 3

#### TORE

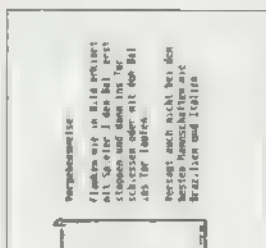
Die gesammelten Zeichnungen von Markus Schärer aus Murnau lassen sich am besten unter das Motto "Sechs Wege unter das Tor" stellen. Er hat die verschiedenen Möglichkeiten, das Tor zu treffen, herausgefunden. Dazu gibt es noch einige allgemeine Tipps.

Man sollte immer eine erste Klasse der Mannschaft wie Brasilien, Argentinien oder Kamerun wählen, damit man in der Vorrunde keine zu großen Gegenstände bekommt. In der Vorrunde so viele Tore wie möglich schießen, um in der zweiten Runde leichter Gegner zu erhalten.



Ein flotter Dreier knapp vor dem Tor kommt dem Goalie spanisch vor

Torwart aus seinem Tor. Jetzt läuft man aus dem 16-Meter-Raum wieder heraus, dribbeln ein wenig herum und wartet, bis der Torwart abblende ab.



POWER TIPS

## ZUM SAMMELN

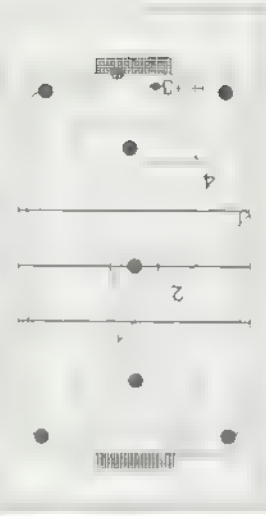
### Microprose Soccer 1

Menge Tipps zum Pokalspielen. Microprose Soccer 1 Tipps wurden auf dem C64 erprobt, gelten aber auch für die anderen Versionen. Eine Spaß- und guten Anspitz.

#### HALLEN

Halber Schöckel aus Wien schickte uns Tipps zur Hallenfußballversion. Es gibt zwei primäre Methoden, um leicht Tore zu schießen. — Man läuft schräg auf das gegnerische Tor zu (Punkt 1 auf der Zeichnung). Eine Orientierungshilfe ist hier der rote Strich in der Mitte der roten Linien. Jetzt schießt man den Ball möglichst stark gegen

die Bande (Punkt 2). Der gegnerische Torhüter wird schräg ganz zur Seite, und der Ball kuliert bei Punkt 3 ins Tor. — Ganz ähnlich, aber ohne lange Ecke.



Tore schießen leicht gemacht beim "Microprose Soccer"

## FUSSBALL

Kanada f anken und Dr bbein  
Merkmal im Strafraum Bana-  
ne Marken  
Neuseeland Vom Strafraum  
aus angedrückt  
Nordland Flanken und Drib-  
beln  
Oran Geradeaus durch da-  
Der viel dr bbein  
Osterreich Kurze Dribbungs-  
verwerfen der Gegenan-  
Polen Weiches Flankenspie-  
Sowjetunion Versucht die Drib-  
bel gegen die Abfanken  
Spanien Dribbeln  
Uruguay Flanke über den F u  
gig  
USA Flanken und Dr bbein  
Wenig Knöpfchen geradeaus  
durch  
Wohl bekannt's und frohe  
Meisterschaft

## FUSSBALL

### TURNIERE

Gewinn nach vom F C Oslin  
denn verfallen wenn man ein  
Vierwertschpiel spielen kann nach  
dem man es nicht absetzen  
ausgeschieden sind  
Nach dem Auscheiden auf  
F C gaben

— Nun die Option "Re-Select  
Team" wählen  
— Jetzt kommt ihr eine Mann-  
schaft aussuchen die noch im  
Turnier ist  
C ist eine Old Tournament"  
währen  
— Geschafft — Ihr habt jetzt  
ein anderes Team

### VORSPIELUNG

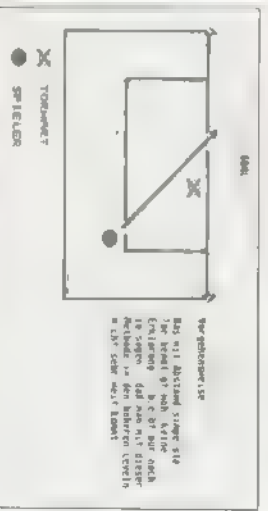
Thomas Kaer von Kickers  
Ludwigshafen weiß, wie man  
beim FIFA Weltcup ein Vor-



Der "Banana-Split" verwirrt den Keeper restlos

sprung über die Zeit rettet: | nur hat nun keine Chance

Sobald ihr in Führung liegt  
Denn, wenn ihr die Sieg-  
spielfigur eintrifft in eine Ecke  
gerichtet — nicht ganz fat aber  
wirsam



## FUSSBALL

wart steht. Bei redet er sich in  
der "tatschen" Ecke, kann man  
einen Schuß aus 25 Metern  
Entfernung riskieren. Der Tor-  
wart meißel rock verwerf-  
t die "Klinge" Ecke, wobei ihm  
der Ball über dem Kopf unter  
den Körper zurückschlägt.  
4. Mann s leicht —  
nimmt direkt  
Schwäche, er schone Tore  
auch ohne Abwehrer im An-  
griff, wenn erforderlich, die  
Ballführung, was die Tor-  
schüsse aus der Strafraum  
bringer, fügen, Direktabgab-  
meilen gemacht Folge 2. Tor  
schön und mächtig nützlich.  
5. Die Sowjets machen  
hinter dicht  
Im Liga-Modus immer die  
UDSSR nehmen, da diese

## FUSSBALL

wart steht. Bei redet er sich in

der "tatschen" Ecke, kann man

einen Schuß aus 25 Metern

Entfernung riskieren. Der Tor-

wart meißel rock verwerf-

t die "Klinge" Ecke, wobei ihm

Mannschaft einen sehr guten  
Torwart hat und sehr schnell  
spielt. Außerdem ist das Um-  
schalten von Abwehr auf An-  
griff bei der 4-2-4-Formation  
sehr leicht

6. Spielt Euch frei mit 4-3-3  
Der 5-3-2-Modus hat sich bei  
mir nie bezahlt gemacht. Am  
Anfang eines Spiels, immer  
4-3-3 wählen. Spieler, wenn  
man souverän in Führung liegt,  
sollte man auf 4-2-3 umschal-  
ten, um ein Hochtempo-Sche-  
den zu haben. Zu verpassen  
7. Mannier in Schwarz  
So richtig stürmische Schnei-  
der sind Boylan und Schreier.  
Fouls sollten eine Karte zücken.  
Allerdings können diese Schü-  
ns bei einem Spiel gegen

Deutschland sehr nützlich sein  
da dieses Team nach 2 x 10 M  
nuten durch Platzverweise auf  
bis zu sechs Spieler dezimiert  
sein kann. Die Schiedsrichter  
Dent, Zappa und Winchaster  
drücken oft beide Augen zu —  
da kann man nur sagen: "Gut  
Holz!"

8. Schind' mir einen Freistoß  
Fouls kann man auch sehr  
schön provozieren, was für den  
Gegner verheerende Folgen  
haben kann (siehe oben —  
"Ha-Ha"). Wenn der Gegner  
einen Spieler verweist und der  
Ball sofort ins Aus fliegt,  
entfacht über die Beine des  
Gegners, stoppt ihr euch ra-  
schowas. || Pflanz und Freistoß  
können die Folge sein.

Der Torwart (X) steht im Tor. Ein Spieler (●) steht im Strafraum. Ein Pfeil zeigt den Ball vom Spieler zum Torwart.

Der Torwart (X) steht im Tor. Ein Spieler (●) steht im Strafraum. Ein Pfeil zeigt den Ball vom Spieler zum Torwart.

Der Torwart (X) steht im Tor. Ein Spieler (●) steht im Strafraum. Ein Pfeil zeigt den Ball vom Spieler zum Torwart.

Der Torwart (X) steht im Tor. Ein Spieler (●) steht im Strafraum. Ein Pfeil zeigt den Ball vom Spieler zum Torwart.

Der Torwart (X) steht im Tor. Ein Spieler (●) steht im Strafraum. Ein Pfeil zeigt den Ball vom Spieler zum Torwart.

## FUSSBALL

Deutschland sehr nützlich sein  
da dieses Team nach 2 x 10 M  
nuten durch Platzverweise auf  
bis zu sechs Spieler dezimiert  
sein kann. Die Schiedsrichter  
Dent, Zappa und Winchaster  
drücken oft beide Augen zu —  
da kann man nur sagen: "Gut  
Holz!"

## FUSSBALL

Deutschland sehr nützlich sein

da dieses Team nach 2 x 10 M

nuten durch Platzverweise auf

bis zu sechs Spieler dezimiert

sein kann. Die Schiedsrichter

Dent, Zappa und Winchaster





## COMPACT DISC



### The Notting Hillbillies: Missing...

Hinter den Notting Hillbillies verborgen sich nicht etwa Nashville ansässige Country-Sänger, sondern vier gestandene Rocker (prominentestes Mitglied Dire Straits veteran Mark Knopfler). Es dominieren schmaltze Blues und Country-Balladen sowie inedliche Rock'n'Roll Weisen. Mit guter amerikanischer Country- oder Bluegrass-Musik können diese Songs nicht mithalten. Deshalb: Schuster bleib bei deinen Leisten. *mg*

Phenogram 842 671-2  
40 46 Minuten / 11 Tracks  
**POWER WERTUNG**  
durchschnittlich

## COMPACT DISC



### Dave Edmunds: Closer to the Flame

Endlich wieder ein Lebenszeichen vom altgedienten Rocker Dave Edmunds. Von musikalischen Moderscheitungen erfreulich unbeeindruckt brennt er auf "Closer to the Flame". Ladung frischer Rock'n'Roll-Songs ab Temporeiche Titel wie "Every Time I see her" dominieren auf diesem vor Spiel Freude sprühenden Album. Flotte Rhythmen, gute Songs. *hl*

Capitol CDP 7 90372 2  
38 58 Minuten / 11 Tracks  
**POWER WERTUNG**  
empfehlenswert

## COMPACT DISC



### The Adventures: Trading Secrets with the Moon

Wer gehobenen Briten-Pop sucht, wird bei den Adventures fündig. Ihre Songs sind nicht sonderlich abenteuerlich, bieten aber grundsätzliche Unterhaltung, viel Gitarre, wenig Synthesizer, dafür reichlich eingängige Kompositionen. Das Spektrum reicht von der herzzerreißenden Ballade ("Put me together again") bis zum rockigen Mitwipp-Sound ("Your greatest Shade of Blue"). *hl*

Elektra 7559-60871-2  
48 42 Minuten / 11 Tracks  
**POWER WERTUNG**  
empfehlenswert

## COMPACT DISC



### Sinead O'Connor: I do not want what I haven't got

Die zarte Frau mit dem Baisienschnitt war bisher kaum bekannt. Wenn Sinead O'Connor weiter solche Scheiben wie diese aufnimmt, wird sie es vielen. Auf der ganzen Platte ist nur ein hörbares Stück drauf, die Singleauskopplung "Nothing Compares 2 U". Auf dem Rest des Silberlings verzettelt sich Sinead O'Connor in melodramatischen Niemandstand. *mh*

Chrysalis 260 547  
51 15 Minuten / 10 Tracks  
**POWER WERTUNG**  
für Fans

## COMPACT DISC

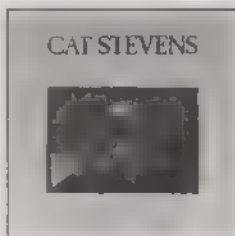


### Poco: Crazy loving

Letztes Jahr schaffte die legendäre JS Westcoast Formation Poco ein Comeback, das sogar in Deutschland mit der Hitsingle "Call it Love" für Aufsehen sorgte. Das "Best of" Album "Crazy loving" bietet einen hervorragenden Querschnitt des Poco-Schallens zwischen 1975 und 1982. Die Mischung aus Mainstream- und Country-Rock klingt kein bißchen verstaubt. Handelte Rocker ("Under the Gun") sind hier ebenso vertreten wie Balladen ("Crazy Love"). *hl*

MCA MCAD-42323  
56 12 Minuten / 13 Tracks  
**POWER WERTUNG**  
empfehlenswert

## COMPACT DISC



### Cat Stevens: The very best of

18 überwiegend romantische Songs, die Sänger/Songwriter Cat Stevens zwischen '65 und '78 einspielte, sind auf seiner "Very best of" CD vertreten. Herzzerreißende Balladen wie "Morning has broken" und ordentliche Midtempo Songs à la "Tuesday's Dead" mit Karibik Touch wechseln sich ab. Wer Appetit auf einen einstündigen Happen Rockmanik mit einem Schuß Uriasstimmung hat, der wird gut bedient. *mg*

Island 260 529  
57 37 Minuten / 18 Tracks  
**POWER WERTUNG**  
empfehlenswert

Musik - Bücher - Film

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Testteam, bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anja, tot und Henrich, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, bestimmen ebenfalls die Redakteure. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieltests vergeben wir keine Punkte, sondern stellen die vorgestellten Produkte in fünf "Quantitätsstufen" ein:

**hervorragend** **b**  
**empfehlenswert**  
**durchschnittlich**  
**und für Fans** bis hin zu einem niedrigen schmetternden **ma**  
**gelbalt**. *mg*

## VIDEOFILM



### Bill + Ted's verrückte Reise durch die Zeit

Benutzen Sie öfters eine Telefonzelle? Wenn ja, dann sollten Sie aufpassen, daß Sie nicht aus versehen die falsche Nummer wählen. Sonst haben Sie womöglich nicht Tante Berta an der Strippe, sondern landen plötzlich per Zeitsprung in der Französischen Revolution an der Seite von Napoleon. Bill und Ted können ein Lied davon singen. Die beiden veränderten Hard-Rocker reisen per Telefonzelle durch die Jahrhunderte – und die ganze Aufregung nur wegen eines dummen Geschichtsreferats.

Da die Jungs Hannibal für einen nahen Verwandten von Fußball hatten und auch sonst in Sachen Geschichte nicht sehr bewandert sind, stehen die Chancen anfangs recht schlecht. Dann schaltet sich glücklicherweise eine außerrdische Macht ein, die meint, daß es für die weitere Entwicklung der Menschheit von elementarer Bedeutung sei, daß Bill und Ted nicht in der Schule sitzenbleiben. Also schicken sie schnurstracks einen Boten samt Zeitsprung Telefonzelle, der hält einen kurzen Einführungsvortrag und Bill und Ted hüpfen munter in der Geschichte umher. Sie besuchen Billy the Kid, Sokrates, Dschinghis Khan sowie Napoleon und "entführen" den zusammengeknurrten Haufen in die Neuzeit.

"Bill + Ted's verrückte Reise durch die Zeit" hält genau das, was man sich davon erwartet, eine zutiefst unlogische Komödie mit trübsüßigen Sprüchen, die mit einem nicht vorhandenen Handlungsfaden glänzt. Das Ganze erinnert mich etwas an "Eis am Stil" nur daß hier die leichte Erotik fehlt. *mg*

**Regie:** Stephen Herek  
**Produzent:** S. Kroeppel  
**M. Murphy, J. Solis**  
**Drehbuch:** C. Matheson,  
Ed Solomon  
**Hauptdarsteller:** Alex Winter  
Keanu Reeves, George Carlin  
**Laufzeit:** 87 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 6 Jahren  
**Video-Anbieter:** VCL  
**POWER WERTUNG:**  
für Fans

## VIDEOFILM



### Angeklagt

Im dunklen Hinterzimmer einer billigen Kneipe wird die junge Frau Sarah Tobias (gespielt von Jodie Foster) brutal von drei Männern vergewaltigt. Eine ganze Reihe anderer Männer stehen um das Geschehen herum und feuern die Vergewaltiger mit Klatschen und Jöhren weiter an. Der Fall kommt vor Gericht. Kathryn Murphy (Kelly McGillis), die Staatsanwältin im Fall Tobias, sieht kaum Aussichten, den Prozeß zu gewinnen und läßt sich mit den Verteidigern der drei Männer auf einen Deal ein. Die Anklage lautet nicht mehr auf Vergewaltigung, sondern nur noch auf gefährliche Körperverletzung. Die Vergewaltiger kommen mit geringfügigen Haftstrafen davon. Sarah ist weiter Anzuglichtkeiten und Erniedrigungen ausgesetzt. Kathryn läßt den Fall noch mal neu aufrufen und stellt diesmal die untätigen Zuschauer des Verbrechens vor Gericht und schafft somit einen Präzedenzfall.

Der Film "Angeklagt" schildert eine Begebenheit, die sich tatsächlich so zugetragen hat. In keiner Minute des Films läßt einen die Beklemmung los, die einem beim Zuschauen packt. Regisseur Jonathan Kaplan hat dieses heikle Thema schonungslos und ohne falsche Oberflächlichkeit auf Zelluloid gebannt. Zwar gibt es schon einige andere Filme zu diesem Thema, aber "Angeklagt" ist einer der wenigen, die das entrückende Szenario nicht als Hintergrund für einen wüsten Selbstjustiz-Streifen à la "Ein Mann sieht rot" benutzen. Denn von dieser Sorte Film gibt es nun schon wahrlich genug. Die atmosphärische Dichte von "Angeklagt" wird noch durch die gute schauspielerische Leistung der Darsteller erhöht. Jodie Foster bekam zurecht einen Oscar. *mh*

**Regie:** Jonathan Kaplan  
**Produzent:** Stanley R. Jaffe  
und Sherry Lansing  
**Drehbuch:** Tom Topor  
**Hauptdarsteller:** Jodie Foster,  
Kelly McGillis  
**Laufzeit:** 106 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 16 Jahren  
**Videoanbieter:** CIC Video  
**POWER WERTUNG:**  
empfehlenswert

## BUCH



### Entscheidung am Thunder Rift

Battle Techs heißen die bemannten Riesenkampfmaschinen des 31. Jahrhunderts. Grayson D. Carlyle wurde seit dem 10. Lebensjahr für die Todbringer trainiert, er ist einer der Besten. Zusammen mit Freunden stellt er die Gray Death Armee auf, um den immer drei-stärkeren Mech-Soldaten Widerstand zu bieten. Solides Abenteuerbuch. *hl*

ISBN 3-453-03889-4  
**Autor:** William K. Keith Jr.  
**Verlag:** Heyne  
**Preis:** 14,80 Mark  
**POWER WERTUNG:**  
empfehlenswert

## BUCH



### Tür ins Dunkel

Ein verrückter Wissenschaftler trennt sich von seiner Frau und entführt die Tochter, die er dann sechs Jahre lang als Versuchsanwachen für seine Experimente benutzt. Alle Personen, die an den Versuchen teilgenommen haben, sterben plötzlich eines sehr blutigen Todes. Zwar liest sich das Buch zügig, aber für einen Super-Bestseller reicht es nicht ganz. *mh*

ISBN 3-453-03694-8  
**Autor:** Dean R. Koontz  
**Verlag:** Heyne  
**Preis:** 9,80 Mark  
(Taschenbuch)  
**POWER WERTUNG:**  
durchschnittlich

## BUCH



### Illuminatus! Das Auge in der Pyramide

Bizarrrer geht's nicht. Ein Angehöriger der New Yorker Mordkommission untersucht eine mysteriöse Explosion. Er stößt auf einer geheimnisvollen Geheimbund die Illuminatus. Diese verschworene Bruderschaft, die ihren Ursprung vor einigen tausend Jahren genommen hat, scheint die Welt beherrschen zu wollen. Im Rahmen der Ermittlungen tauchen eine ganze Reihe von Papieren auf, die die sog. "Projekt Memos" in diesen Papieren sind geschichtliche Hintergrundinformationen, Okkultes und erschreckende Fragen vereint.

Während der Leser in der streckenweise absichtlich verworren gehaltenen Story versinkt, verwischen die Grenzen zwischen Realität und Fiktion immer mehr, bis man zum Schluss kaum noch sagen kann, welche der Illuminatus-Papiere der Wirklichkeit entsprechen und welche nicht. Die Autoren sparen nicht mit plötzlichen Szenenwechseln, die den Leser vorsätzlich in Verwirrung stürzen und um so mehr zu dem laszierenden Lesevergnügen beifügen. Zugegeben ist Illuminatus kein Buch, das man "eben mal so nebenbei" lesen kann. Die Autoren machen es den Lesern nicht gerade leicht und führen ihn mit Vorliebe aufs Glatteis. Wer sich einmal angelesen hat, löst sich nur ungern aus der psychedelischen Welt des Buches. Streckenweise geht's in Illuminatus recht dellig zu, deshalb empfehle ich die drei Bände für Leser ab 18 Jahren. Neben "Das Auge in der Pyramide" gibt's noch "Der goldene Apfel" (rororo 46966) und "Leviathan" (rororo 4772). Während der zweite Teil ein wenig in der Spannung absackt, geht's im dritten Teil wieder richtig zur Sache und wer davon nicht genug kriegt, soll teils beim Buchhändler nach Folgebänden erkundigen. Vor dem Kauf antest, ob's gefällt. *mh*

ISBN 3-499-14577-4  
**Autor:** Robert Shea/Robert A. Wilson  
**Verlag:** Rowohlt  
**Preis:** 7,80 Mark  
**POWER WERTUNG:**  
empfehlenswert



## ALLE CLUBS

## Fulishop

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Fulishop  
2000 Berlin 44

## Double Trouble

Computertyp: Super Mega Drive  
Leistungen: 1 x wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: jährlich 25 Mark für Berliner, 25 Mark + 5 Mark Postkosten für Nichtberliner  
Anschrift: Double Trouble  
1000 Berlin 44

## Tele Club Deutschland

Computertyp: Macintosh  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Tele Club  
1000 Berlin 44

## Atari-Computer Team e.V.

Computertyp: Atari ST  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Atari-Computer Team e.V.  
1000 Berlin 44

## IKS-Club

Computertyp: Atari ST  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: IKS-Club  
1000 Berlin 44

## Der Computer Club e.V.

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Der Computer Club e.V.  
1000 Berlin 44

## R.D.C.

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: R.D.C.  
1000 Berlin 44

## Amiga Magic

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Amiga Magic  
1000 Berlin 44

## AUF EINEN BLICK

## Dark Castle ST Club

Computertyp: Atari ST  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Dark Castle ST Club  
1000 Berlin 44

## Der Club

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Der Club  
1000 Berlin 44

## VGC - The VideoGamblers

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: VGC - The VideoGamblers  
1000 Berlin 44

## Stamp Computerclub

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Stamp Computerclub  
1000 Berlin 44

## Inter Comp

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Inter Comp  
1000 Berlin 44

## Videospielclub Joyalick

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Videospielclub Joyalick  
1000 Berlin 44

## Copy Soft

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Copy Soft  
1000 Berlin 44

## Wittener Computer Club

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Wittener Computer Club  
1000 Berlin 44

## Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS  
1000 Berlin 44

## Programm Master

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Programm Master  
1000 Berlin 44

## Amiga Club Eppingen

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Amiga Club Eppingen  
1000 Berlin 44

## Nintendo Club

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Nintendo Club  
1000 Berlin 44

## The best players

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: The best players  
1000 Berlin 44

## Off Videospielclub

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Off Videospielclub  
1000 Berlin 44

## Computerclub Dillingen

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Computerclub Dillingen  
1000 Berlin 44

## PC-Engine &amp; Sega Mega Drive Club No 1

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1  
1000 Berlin 44

## Bike Danube Atari Club

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: Bike Danube Atari Club  
1000 Berlin 44

## The OutRunners

Computertyp: Amiga  
Leistungen: wöchentlich 4 Stunden  
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark  
Anschrift: The OutRunners  
1000 Berlin 44



Hallo  
Clubfreunde!

Auf dieser Seite habt Ihr die Gelegenheit, Eure eigenen Clubs vorzustellen und alles über andere Clubs zu erfahren. Wo sie zu finden sind und welche Leistungen sie ihren Clubmitgliedern anbieten.

Da die Resonanz auf unserer Clubseite ziemlich stark ist, veröffentlichen wir in diesem Heft die noch einmal aktualisierte Liste der uns eingesendeten Clubs. In den folgenden Monaten ist geplant, wieder einzelnen Clubs das Wort zu erteilen. Dazu werden sie vorher von der Redaktion **POWER PLAY** angeschrieben. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion **POWER PLAY**  
Kennwort: Clubs  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar

## April, April?

Alle könnt ihr reinlegen, aber mich nicht! Ihr habt doch in Ausgabe 4/90 ein verstecktes Preisrätsel untergebracht oder? Okay, hier kommt die Lösung! Auf Seite 12 ("Operation Stealth"-Bericht) habt ihr die Fotos von Koffer und Flughafen vertauscht. (Ja, es gibt tatsächlich **POWER PLAY**-Leser, die den Unterschied kennen!) Weiter geht's auf Seite 14/15: die Astronauten-Leiche aus "Final Command" hat mit dem "Unreal"-Burgleier wohl wenig zu tun, andererseits steht der Fighter aus Unreal auf dem anderen Bild noch recht gesund aus. Kombiniere. Fotos vertauscht! Das "POWER PLAY"-Prädikat für Rainbow Islands auf Seite 32 sollte doch bronzefarben oder golden sein, aber in keinem Fall grün, oder ist das ein Insiderwitz? Weiteres. Das angebliche "Aquanaut"-Foto auf Seite 36 stammt definitiv aus "Silkworm" und zeigt auch keine "Defender"-Variante, schon gar nicht unter Wasser! Einen Gameboy mit dem Modul "Puzzle Boy" kann man laut Seite 41 gewinnen, jener auf dem dazugehörigen Foto ist allerdings mit "Tetris" gefüttert worden. Bei "Nuclear War" auf Seite 101 habt ihr wieder die Screenshots vertauscht, wenn mich nicht alles täuscht. Ganz dick kommt es dann auf Seite 106. Also: Das richtige Switchblade-Foto steht über dem Test zu Gates of Jambala, dessen Screenshot über dem Text zu Epyx 21 prangt, dessen Bildschirffoto ihr über dem Switchblade-Test postiert habt. Das war's, glaub ich. Ach ja, eines ist mir noch aufgefallen. Es kann doch nur ein Aprilscherz sein, daß sich ein Starbyte-Grafiker die Mühe macht, Heine's Porträt auf einem Computer zu erstellen... Und, was habe ich jetzt gewonnen, mit meiner tollen Auflösung Eures Rätsels? Immerhin habe ich mich der Qual unterzogen, Eure Publikation genau, aufmerksam und vor allem vollständig zu lesen.

Marius Burchard Alsdorf

Peinlich, aber wahr: In Ausgabe 4/90 sind uns in der Elite (das Heft mußte besonders

rasch zur Druckerei) tatsächlich ein paar Flüchtigkeitsfehler unterlaufen, da gibt's nichts dran zu leugnen. Eine derart gnadenlose, vollständige Aufzählung wie die von Werner hat in der Redaktion immerhin Betroffenheit und das Gebröhs zur Besserung bewirkt. Bei einem "Aprilscherz" handelt es sich aber um blutigen Ernst. Heinrichs Konterfei ist tatsächlich in "Tie Break" untergebracht worden. **hl**

## Konsolen raus...

Zuerst mal: Ich find's gut, daß ihr jetzt **POWER PLAY** ohne Happy Computer verkauft, auch wenn's 6,50 kostet (in meinem Heimatland Österreich — holermodulii! 55 ÖS — das ist ein Preisunterschied von ca. 1,50 Mark.) Eure Spieltests sind wie gewohnt sehr gut, ohne Vorurteile gegen manche Arten von Spielen. Ihr solltet lediglich etwas mehr auf die einzelnen Computersysteme eingehen, also auch dazu schreiben, wie das Spiel denn für andere Systeme als das gerade getestete ist. Konsolen raust **POWER PLAY**-Leser vereint Euch, weg mit diesen Dingen. Mein Vorschlag: Macht doch ein kleines Extrahäft für Konsolen. Damit wäre beiden Seiten geholfen, Konsolenbesitzer müßten nicht für ein paar Seiten 6,50 hinlegen, und so mancher Compi-besitzender Leser würde sich auch freuen. **M. Schögl, A. Obermair**

## ... Konsolen rein

Da ich PC-Engine-Besitzer bin, habe ich mich riesig über den großen Videospielenfeld gefreut. Ich hoffe, er bleibt bei diesem Umfang und wird nicht wieder verkleinert.

Konsolenbesitzer mußten in der Vergangenheit immer zu ruckstecken. Auf Eure Tests ist zu 99 Prozent Verlaß. Bleibt bei Eurem Stil und Eurer Ehrlichkeit!

Peter Meyer, Ober-Ramstadt

## Ergänzung

Endlich bekommt man für sein Geld wieder genügend Spieltests. Stör es Tps & Co! Eine solche Zeitschrift kann man ruhigen Gewissens abonnieren. In meiner **POWER PLAY** losen Zeit habe ich nur noch Zzap! aus England gelesen! Jetzt habe ich beide im Abo, und sie ergänzen sich großartig. Zzap ist meistens schneller mit den Tests, aber dennoch gibt ihr einen ausgezeichneten Vergleich ab. In Zzap liegt der Trend mehr auf technisch perfekten Spielen, während ihr mehr Wert auf gute Spielideen legt. Bekommt ein Spiel also in beiden Zeitschriften hohe Wertungen, kann es nur gut sein. Allerdings hat Zzap einige Features, die auch der **POWER PLAY** nicht schaden würden. Zum Beispiel gibt es eine eigene Adventure Section, sowie die sog. Challenge, in der ein Leser in einem bestimmten Spiel gegen einen Tester antritt. Warum macht ihr sowas nicht auch? Ich hatte aber noch einige Fragen:

1. Wo habt ihr Kathy Hamza aufgebaldet (sie bastelt an Previews und Hintergrund-Stories mit)? Früher war sie mal Assistant Editor bei Zzap. Wie kommt sie nun zu Euch?

2. Könnt ihr in die Wertungskasten nicht die voraussichtlichen Erscheinungstermine für "In Vorbereitung" befindliche Versionen drucken (es wurde ja schon

eine ungefähre Angabe reichen).

3. Wann kommen die Amiga-Versionen zu "Dragon Wars" (Interplay) und den AD&D-Rollenspielen (SSI)?

4. Wie lange spielt ihr an einem Testspiel durchschnittlich? Ich frage deshalb, weil ihr "Drakken" (Infogrames) so mies beurteilt habt (In Zzap gab's dafür eine Gold Medal d.h. sehr empfehlenswert). Ich hab's gekauft, und obwohl ich erst sehr frustriert war, kam ich nach einer Woche nicht mehr davon los. Wenn ihr so lange gespielt hättet, wäre auch Euch eine hohe Wertung leichtgefallen. **Alex Schwabmann, Ratingen**

1. Kathy Hamza arbeitet inzwischen als freie Autorin für mehrere englische Zeitschriften. Sie hat sich aus freien Stücken bei uns gemeldet, weil ihr **POWER PLAY** gut gefallen hat.

2. Lieber nicht. Die Softwarefirmen sind recht großzügig mit der Angabe von voraussichtlichen Erscheinungsterminen. Wir ersparen Euch damit die unnötige Laufenarbeit andauernd zum Softwarehändler zu rennen und feststellen zu müssen, daß das Spiel immer noch nicht da ist. Manche Spiele verspäten sich bis zu einem Jahr.

3. Amiga-Versionen zu Dragon Wars und den AD&D Rollenspielen sind bisher nicht geplant.

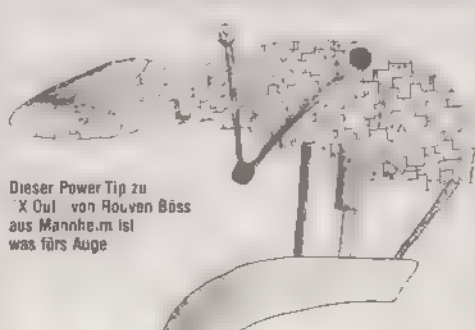
4. Durchschnittlich spielen wir ein bis drei Tage, bevor wir einen Spieltest schreiben. Bei Drakken hat Michael fast 95 Prozent des Spieles gelöst, er war sich sicher. **up**

## Verwirrung

Ich finde Eure Zeitschrift zwar sehr gut, aber in der Ausgabe 4/90 war ich etwas verwirrt. Auf Seite 13 ist eine Werbung von "Tie Break" stand auch dabei, daß es dieses Spiel auch für den C 64 gibt. Auf Seite 34 ist der Test dieses Spiels und im Steckbrief stand, daß es dieses Spiel nicht für den C 64 gibt. Gibt es jetzt Tie Break für den C64 oder nicht?

Marius Burchard Alsdorf

Du kannst aufatmen. Kurz nach dem Erscheinungstermin des Heftes hat sich Starbyte für eine C 64 Version von Tie Break entschieden. **up**



Dieser Power Tip zu X Owl von Rouven Böss aus Mannhe. Ist was fürs Auge

## Hallo Matthias

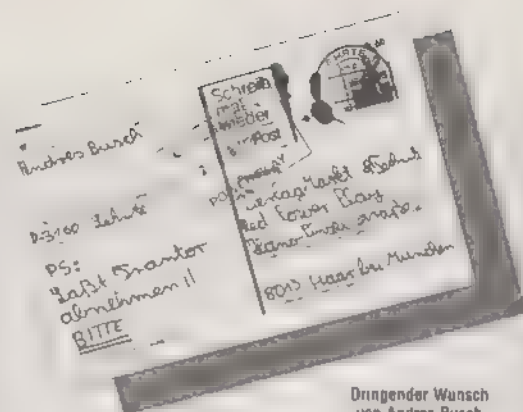
Ich kann Matthias Lang (PO-  
WER PLAY 3/90) nur be-  
pflichten. Für mich als  
Simulatoren-Fan ist nichts  
schlimmer, als unrealisti-  
sche Fliegerel Gerade die  
jetztige politische Situation  
läßt das nicht zu. Vom Flug-  
gefühl ganz zu schweigen.  
Da kann man sich ganz  
schön über das rausgeworfe-  
ne Geld ärgern. Zuerst noch  
ganz stolz die erste MiG oder  
Suchoi "gesmoked" zu ha-  
ben, aber spätestens nach  
einer Woche schnell man  
den Unsinn. Wirklich, da  
kreisen bis zu fünf Feindflug-  
zeuge um einen herum und  
warten nur darauf, abge-  
knallt zu werden. Ich kann Mi-  
croprose für dieses Genre  
nur raten: Viel viel mehr an-  
strengen. Peter Szarajewski, Traun gäu

## Eingefleischt

Zum Brief von Matthias  
Lang aus Nürnberg müssen  
wir beide (eingefleischte Si-  
mulationsfreaks) sagen, daß  
man sich ohne weiteres nicht  
auf eine Aussage von Bill  
Stealey stützen kann, die  
rund drei Jahre alt ist. Außer-  
dem müssen wir sagen, daß  
einige Simulationen gar  
nicht so leicht sind (z.B. F-16  
Falcon, Gunship etc.) Da gibt  
es nämlich etwas, das nennt  
sich Schwierigkeitsgrad!  
Auch sind nicht alle Simula-  
tionen auf einen Krieg aus-  
gelegt, nur so nebenbei.  
Selbst wenn ich bei "Gun-  
ship" ein "feindliches Objekt"  
zerstört habe, verspüre ich  
Immer noch keine "Lust" auf  
einen Krieg mit der UdSSR.  
Zustimmend müssen wir je-  
doch sagen, daß "Red Storm  
Rising" sehr unrealistisch  
ist. Namen der Redaktion bekannt

## Thema Microprose

Die Simulationen von Mi-  
croprose, in denen es um die  
Durchführung der 3. Welt-  
kriege geht (Gunship, Red  
Storm...) finde ich untragbar.  
So rein ist die amerikanische  
Heldenweste nun auch wie-  
der nicht. Diese Simulatio-  
nen propagieren den Krieg,  
der seit Jähren inhuman ist  
und heute wohl nur Verlierer  
hätte. Andererseits bin ich  
nicht für eine Verdammung  
von Microprose, denn dieses



Dringender Wunsch  
von Andreas Busch

Softwarehaus brachte uns  
auch "Sword of Samurai",  
"Pirates", "Solo Flight", um  
nur einige zu nennen. Man  
muß sich auch fragen, inwie-  
weit solche Kriegssimulationen  
(nicht nur von Microprose)  
in einer Zeit des Zusammen-  
wachsens von Ost und West  
nützlich sind, wohl nur zu  
Propagandazwecken. Da  
ja Nachfrage bekanntlich das  
Angebot regelt, kann man  
nur hoffen, daß solche Pro-  
gramme in der Versenkung  
verschwinden.

Peter Kraus, Ost Berlin

## Kopfkrieg

Normalerweise wird in Le-  
serbriefen nur die Frage von  
in Spielen zum Ausdruck  
kommender Gewalt im allge-  
meinen erörtert. Herr Lang  
brachte nun eine neue Va-  
riante, indem er sich insbe-  
sondere gegen die Szenarien  
von Microprose wandte. Na-  
türlich weiß ich, wie sehr sich  
bei Kriegsspielen die Geister  
scheiden, die Palette der  
Meinungen geht von harm-  
los bis "ekelerregend". Die  
meisten Spieler vertreten eine  
Mittelmeinung. Ich persönlich  
spiele seit Jahren Simulatio-  
nen mit militärischem Ein-  
schlag (sei es am Computer  
oder mit Wurfel und Brett)  
und hatte dabei noch nie das  
Gefühl, etwas Schlimmes zu  
tun, einfach deswegen, weil ich  
danke, sehr wohl zwischen Reali-  
tät und Fiktion unterscheiden  
zu können. Kriegsspiele schei-  
nen mir eher eine Frage der  
sozialen Akzeptanz zu sein.  
Wer kennt nicht das Spiel,  
bei dem schwache, unterpri-  
viligierte Menschen als Kan-  
nonenfutter nach vorne ge-

schohen werden, während  
von hinten die Kavallerie dar-  
auf lauert, über Hindernisse  
nach vorne zu springen, um  
den Gegner unter trommeln-  
den Hufen zu begraben? Wer  
kennt nicht das Spiel, in dem  
tunnenschwere, mit Türmen  
bewehrte Kampfelefanten den  
Feind niederwalzen, wäh-  
rend hoch bewegliche  
Elitetruppen versuchen, ins  
Hinterland einzudringen, um  
es zu verwüsten und das  
feindliche, mobile Haupt-  
quartier außer Gefecht zu  
setzen? Wir alle kennen das  
Spiel unter dem Namen  
Schach. Wo liegt der Unter-  
schied zu einer Kriegssimu-  
lation? Ist der Abschuß einer  
Computer-MiG, der ein wenig  
Taktik und Geschicklichkeit  
erfordert, wirklich schlim-  
mer, als das mit eiserner In-  
telligenz herbeigeführte Nie-  
derwalzen eines Bauern  
durch einen Turm? Sollen wir  
Schach boykottieren, weil in  
diesem Spiel der Tod von  
Menschen eine wesentliche  
Rolle spielt und sogar in kal-  
ter, emotionsloser Weise in  
Kauf genommen wird? "Wohl  
kaum", wird spätestens jetzt  
jeder sagen, der Bauer lebt ja  
nicht, im Vordergrund steht  
die Taktik, und überhaupt ist  
alles nur ein Spiel, und wehe  
dem, der mein Schach ver-  
bieten will... voila

Ernster ist der Einwand zu  
nehmen, Microprose betrei-  
be anti-sowjetische Manipu-  
lation, da hier, falls dies zu-  
träte, die Grenze der Fiktion  
zur Wirklichkeit überschrit-  
ten wurde. Die Ansicht von  
Bill Stealey, den Werschaer  
Pakt durch Starke unter Kon-  
trolle halten zu müssen, be-  
schreibt politisch die in der  
westlichen Welt seit Jahren  
herrschende Linie, es han-  
delt sich also nicht um die

Aussage eines militärbene-  
belten Wirkkopfes. Diese Po-  
litik wurde von fast allen grö-  
ßeren Parteien mitgetragen,  
und man muß ihr bedauerli-  
cherweise den Erfolg zuge-  
stehen, auch wenn sie heute  
wohl überholt ist. Das be-  
rechtigt natürlich nicht zu  
Agitation und Manipulation.  
Doch liegt diese überhaupt  
vor? Weder im Spielablauf  
noch in den Spielanleitun-  
gen konnte ich Propaganda-  
verdächtige entdecken.  
Microprose beschränkt sich  
ziemlich emotionslos darauf,  
Waffensysteme, ihre Anwen-  
dung und Abwehr zu be-  
schreiben. — Ich bin immer  
noch für Abrüstung, und der  
Gedanke, in einem echten U-  
Boot oder Kampfflieger sit-  
zen zu müssen, verursacht in  
mir keine Begeisterung.  
Trotzdem liebe ich Simulatio-  
nen und sehe darin keinen  
Widerspruch.

Fred Bongers, München

## Informationsloch

In der Ausgabe 4/90 wur-  
den auf den Seiten 4, 5, 108,  
109 und 114 Flugsimulationen  
abgebildet, die sicherlich eine  
große Qualität vorzuwei-  
sen haben. Leider hat man  
aber nur die Fotos abge-  
druckt und die Informationen  
wurden weggelassen. Da ich  
aber über eine große PC-  
Anlage verfügen kann, hätte  
ich gerne etwas über diese  
Spiele in Erfahrung ge-  
bracht. Kann man den oder  
die Simulatoren auf dem öf-  
fentlichen Markt überhaupt  
erwerben und wenn ja, wie-  
viel mußte man dafür beza-  
hlen? Braucht man eine Gra-  
fik- oder Soundkarte? In wel-  
cher Computersprache wurde  
das Programm geschrie-  
ben und welche Kapazität be-  
notigt man?

Christian Altenberger, A-Uttendorf

Auf einem PC, auch wenn es  
eine größere Anlage ist, würde  
ein solches Simulationspro-  
gramm kaum funktionieren.  
Die Computer, auf denen diese  
Simulationen laufen, sind qua-  
si nur für diesen einen Zweck  
maßgeschneidert. Um eine  
Flugsimulation in dieser Güte-  
klasse sein eigen zu nennen,  
mußte sich schon etwas tiefer  
in die Tasche greifen. Die ab-  
gebildeten Fotos stammen  
von Simulatoren, die z.B. bei  
der Bundeswehr Verwendung



finden Kostenpunkt rund 5 Millionen Mark und das ist nur die Grundausstattung. Qualiter Ausbauelemente sind noch mal mit 2 bis 4 Millionen mehr rechnen. Außerdem dürfen Sie neben der finanziellen Aufwand Pläne haben, diese Smackens als Privatmann normal zu kaufen. mh

## Mal herhören:

Allen, die sich darüber beschweren, daß Ihr Computer zu wenig behandelt wird, möchte ich etwas sagen: Bis letztes Weihnachten besaß ich einen C 64, nun besitze ich einen Amiga 500. Daher weiß ich, daß es schiefwärtig, wenn über seinen Computer diskutiert wird, einmal zu sagen: Ja, hier ist meiner schlecht. Dennoch muß man einfach die Realität sehen und damit die Tatsache, daß der C 64 nicht mehr so viel bringt als daß er noch eine größere Rolle spielen konnte. Aber ich will nicht über ihn herziehen, er ist immer (noch) ein guter und fuhrender Computer. Diejenigen, die einen solchen schon lange besitzen, sollten ihn jedoch gegen einen PC, Amiga, Atari ST oder noch bessere austauschen. Man kann ja den C 64 immer noch behalten, für ein kleines Spielchen in Ehren!

Manchmal kommentieren Leser irgendeine Angelegenheit und dann noch eine, aber ihr nehmt nur zu einer Stellung. Könntet ihr nicht zu

fast allen eine Antwort geben?

— Ihr stellt manchmal Leute, die kein Videospiel haben, als etwas überaltert und rückständig hin (manchmal). Es können sich aber nicht alle fünf Computer und noch drei oder vier Videospiele plus Programme bzw. Module leisten. Vermeidet vielleicht also Aussagen wie: „Langsam kommt die Zeit in der man ohne Mega Drive nicht mehr auskommt.“

Musikanten

Es gibt einfach Aussagen, die durchaus für sich selbst stehen können und keinen Kommentar der Redaktion bedürfen. Es ist aber keinesfalls unsere Absicht, Leute ohne Videospielekonsole als rückständig oder überaltert hinzustellen. So lange ist es für uns auch noch nicht her, daß wir mit schmalen Taschengeldbeuteln jede Mark dreimal umdrehen mußten. Falls wir also im Eifer des Schreibgelechtes doch ab und zu mal ins Schwärmen geraten sollten, ist das nicht falsch zu verstehen. up

## Falsch verbunden

Jetzt muß ich noch etwas zum Wettbewerb 3/90 sagen. Gute Idee, einen Spielkennwertwettbewerb auszusprechen. Ihr sagt auch, daß einige Fragen recht schwer sind, das ist auch O.K., doch eine Frage nervt mich, da ich hin-

de, daß sie nicht ganz fair ist (zwecks Chancengleichheit und so). Frage Nr. 8: Die Prinzessin von Dragon Spirit. Ich habe recherchiert und gewühlt und gewählt und gesucht, doch in keinem Test o.ä. ist der Name zu finden. Und da die Heimcomputerversionen allesamt nicht empfehlenswert sind (Euer Testbericht!) habe ich Dragon Spirit natürlich auch nicht in meiner Spielesammlung und kann daher nicht in der Anleitung nachschauen.

In einer der letzten Ausgaben habt Ihr Starkiller Telefonnummer veröffentlicht. Wurde ja auch langsam Zeit. Allerdings habt Ihr Euch verippt. A sich nämlich dort anrief, um ein bisschen mit Starkiller zu plaudern, kam mir am anderen Ende der Leitung ein ubler Kauderwelsch entgegen. Ich besann mich daraufhin auf meine Kenntnisse von unzähligen Fremdsprachen und entzifferte das Geplapper als „Ägyptisch“. Ich war beim Pyramidenverleih „Ramses“ gelandet, dessen Händler sogleich mit mir um eine Pyramide Modell Cheops (aufblasbar, Maßstab 1:72) zu feilschen begann. Nun bin ich stolzer Besitzer einer Pyramide und habe noch nicht mit Starkiller telefoniert.

Da kann man mal sehen, was so ein kleiner Tipfehler Positives bewirken kann. Ich kann mich nicht als Besitzer einer aufblasbaren Pyramide bezeichnen.

Abgesehen davon war die Telefonnummer nicht von Starkiller, sondern von Doc Bobo und ob Starkiller im Zuge der allgemeinen Entwicklungen zur Zeit in Telefonie ruhe ist, wage ich zu bezweifeln. Was Die Problem mit der 8. Frage angeht: Als findiger Kopf, der sich tiefens in der ägyptischen Landessprache mit einem Pyramidenhändler verstanden hat, wirst Du doch bestimmt einen Lichtblick haben, wie Du, an die heißt beehrte Information heran kommt! Abgesehen davon, daß der Einverständnis für den ersten Wettbewerbstest schon lange vorbesteht. up

## Geheimnisumwittert

Ich will mir das übliche Lob schenken und komme gleich zu meiner ersten und einzigen Frage: Wer wirbt für was auf den Seiten 118/119 in POWER PLAY 4/90?

Manik Mumplich, Jena

Diese Frage ist nicht ganz unberechtigt, die Werbung fällt zweifelslos aus der üblichen Werbemasche heraus. Wenn Du ganz genau hinsiehst, findest Du auf dem Score-Bildschirm rechts über der Maus einen recht leichten Zeilen, auf dem steht: „Bleib nicht vergessen: ARIOLASOFT BAUKEN in die Anzeige.“ Das beworbene Spiel heißt „Dragon Flight“. Den Test dazu gibst in der nächsten Ausgabe. up

## IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK

Telefonische  
Bestellung  
(0241)  
53 31 31



### C 64 Disk

ACTION PACK (18 Sp.) dt.	89,--
Altered Beast	14,95
Champions of Kryn dt.	74,95
Dragon Wars	44,95
Ferrari Formula One dt.	44,95
Flendish Freddy's dt.	46,95
Harrier Mission	49,95
Knights of Legend	64,95
Muscle Cars	34,95
North Sea Inferno dt.	29,95
Pipe Mania dt.	44,95
Project Firestart	49,95
Rainbow Island dt.	44,95
Tetris	9,95
TV Sports Football dt.	64,95
X-Out dt.	46,95

dt. = deutsche Anfertigung

### AMIGA

ACTION PACK (18 Sp.) dt.	149,--
688 Attack Sub dt.	84,95
Archipelagos dt.	29,95
Budokan	79,95
Chrono Quest II dt.	89,95
Dragon's Breath dt.	93,--
F-29 Retaliator	89,95
Hounds of Shadow	79,95
Manchester United dt.	79,95
Midwinter dt.	84,95
Pipe Mania dt.	74,95
Player Manager dt.	59,95
Space Rogue	99,--
Tower of Babel dt.	79,95
Warhead dt.	79,95
Xenomorph	74,95

dt. = deutsche Anfertigung

### Atari ST

Das Haus	59,95
Das Magazin	59,95
Jumping Jackson dt.	64,95
Midwinter	84,95
Pipe Mania dt.	59,95
Space Ace dt.	129,--
Starfight dt.	79,95

### IBM

SOUNDBLASTER	498,--
MJS-C CARD	99,--
A 10 Tank Killer	74,95
Bundestiga Men. J.	69,95
Champions of Kryn dt.	89,95
Codename Icemann	109,--
Harpoon	129,--
Ski or die dt.	79,95
Top 10 Solid Gold	84,95

### TELEFONISCHE BESTELLUNG

9.00 - 18.00 Uhr oder  
auf Anrufbeantworter  
von 8.00 - 18.00 Uhr  
versand erfolgt per  
Nachnahme ab  
DM 150,- Porto frei  
Fordern Sie umgehend  
unsere kostenlose  
Gesamtpreisliste an  
jede/r Anwender  
Software auf Anfrage  
telefonisch  
Rufen Sie uns an

Software

G Save in 5100 Aachen  
Goederstr. 38  
Telefon: Bestellung  
(0241) 53 31 31

## Technik-Ecke

**A**b dieser Ausgabe haben wir in loser Reihenfolge eine Rubrik in der **POWER PLAY**, die sich speziell mit technischen Fragen von Spiel-Computer-Systemen befaßt. Lest mal rein, vielleicht ist auch für Euch was dabei. *hf*

## PC-Engine anschließen

Ich habe vor, mir eine PC-Engine zu kaufen und habe einige Fragen dazu:

1. Wie kann ich die PC-Engine am besten an meinen Commodore 1084S-Monitor anschließen, ohne daß dabei die Qualität der Grafik und des Sounds leidet? Eine SCART-Buchse ist nicht vorhanden.
2. Kann ich die PC-Engine so anschließen, daß ich meinen Computer — ein Amiga 500 — nicht jedesmal aus dem Monitor austöpseln muß?
3. Ist die PC-Engine schon in Deutschland auf dem Markt, oder wird sie immer noch direkt aus Japan importiert?
4. Was bedeutet es, wenn eine PC-Engine zum verringerten Preis als Exportgerät ohne FTZ-Nummer angeboten wird?

Axel Süsselitz, Griesheim

Axels Fragen stehen stellvertretend für viele von Euch, die so oder ähnlich geartete Briefe schreiben oder während unserer monatlichen Telefonzeit nachfragen.

1. Der 1084S von Commodore hat gegenüber seinen Vorgängern 1081 und 1084 keine SCART-Buchse mehr, sondern einen runden Stecker. Der ist zwar viel stabiler als die konstruktionsbedingt lockere SCART-Buchse, dafür kann man jetzt kein SCART-Kabel mehr anschließen. Den PC-Engine mit RGB-Ausgang wurde aber ein SCART-Kabel beigelegt. Wir haben mit verschiedenen PC-Engine-Anbietern gesprochen und erfahren, daß das Kabel entsprechend umgerüstet wird. Bild und Ton sind auch damit allererster Güte.

2. Vor diesem Problem stehen auch Martin Michael und ich, ganz so schweigen von der Umsteckerei, die wir in der Redaktion haben, um von den verschiedenen Konsolen und Spielen Photos zu machen. Es

gibt sog. SCART-Umschaltkästen, die je nach Anzahl der zur Verfügung stehenden Anschlüsse rund 60 bis 150 Mark kosten. Da der 1084S keine SCART-Buchse besitzt, geht das dort natürlich nicht. Die einzige Möglichkeit, die wir sehen, ist, sich ein Kabel anzufertigen, das an dem einen Ende einen SCART-Stecker und an dem anderen den Stecker für die 1084S-Buchse hat. Damit könnte man doch den SCART-Umschalter benutzen, gesetzt den Fall, alle anderen Geräte haben auch SCART-Stecker.

3. Noch gibt es die PC-Engine in Deutschland nicht direkt von NEC zu kaufen. Ob und wann das der Fall sein wird, steht noch nicht fest.

4. Der Zusatz in den Anzeigen "Exportgerät" weist darauf hin, daß die PC-Engine in Deutschland nicht betrieben werden darf. Das hängt mit der von der Post vergebenen FTZ-Nummer (Fernleichte Zulassungsnummer) zusammen. Die Post erklärt mit dieser Nummer, daß das jeweilige Gerät Radio- oder Fernseh-Empfänger nicht stört. Jeder Computer ist nämlich auch eine Art Sender, denn der sehr schnell getaktete Mikroprozessor (bei der PC-Engine 7,16 MHz) erzeugt elektromagnetische Wellen. Die gleichen also, mit denen Radio- und Fernsehseher empfangen werden. In Deutschland muß jeder Hersteller von Computern sein Gerät von der Post prüfen lassen. Diese verteilt die FTZ-Nummer, wenn sie das Gerät als unbedenklich ansieht. Da die PC-Engine nicht von NEC vertrieben wird, hat sie auch keine Nummer und darf nicht betrieben werden. Allerdings stört die PC-Engine im Betrieb weder Radio noch Ferngerät. *hf*

## Soundmodul MT-32

Ich besitze einen PC und programmiere damit hauptsächlich in Turbo-Pascal und Turbo-Assembler. Eigentlich bin ich nicht so spielefanatisch veranlagt, besitze aber einige Adventures und Action-Spiele, weil ich meine, daß ein PC-Computer wohl zu mehr zu gebrauchen ist, als zur öden Textverarbeitung. Zudem habe ich das Roland Soundmodul MT-32, da dieses von fast allen Sierra-Spielen unterstützt wird und andererseits einen "Fast"-Amiga-Sound produziert. Zu die-

sen beiden Punkten habe ich einige Fragen.

1. Gibt es für das MT-32 noch andere Musik-Software außer dem original Composer von EASE und wenn ja, wo kann ich diese Programme beziehen?
2. Ich weiß, daß viele andere Firmen neben Sierra das MT-32 unterstützen. Könnt ihr mir eine Liste mit Adressen schicken?
3. Da ich mich, wie schon erwähnt, für die Programmierung von PCs interessiere (besonders Animationsgrafiken und Spiele), wurde ich gerne wissen, welche Bücher ich mir zulegen soll (Schwerpunkt: Sprites, bewegte Objekte, Spiele-Entwicklung, Assembler und Animationsgrafik o.ä.).

Alt Lasse, Lengen

Herzlichen Glückwunsch zur Entscheidung, sich diese Karte zu kaufen. Bei allem, was unsere Ohren bisher erreichte, ist die MT-32-Karte klar das Edelste. Unserer Meinung nach ist der Amiga mit seinen Soundfähigkeiten schlechter dran.

1. Es gibt sogar noch einen ganzen Haufen Software für das MT-32. Eine Liste und die Software erhält man bei Magic Music, Haagweg 11 in 7110 Ohningen. Dort gibt's auch Unterlagen für die Programmierung der Karte.
2. Eine Liste von MT-32 unterstützenden Spielen haben wir leider auch nicht. Die neuen Lucasfilm-Spiele werden die Karte jedoch unterstützen. Weitere Firmen sind Dynamix, Microprose und die Spiele von Origin (beispielsweise "Ultima VI").
3. Spezielle Bücher für die Spieleprogrammierung gibt es unseres Wissens nicht. Empfehlen kann man jedoch das "PC Intern 2.0" von Data Becker, in dem das Wichtigste über Grafikmodi und allgemeinen Aufbau des PCs steht. *hf*

## Super Famicom

Da mir mein Amiga 500 langsam zu langweilig wird und ich aus Euren Tests ersehe, daß die Konsolen stark im Kommen sind, möchte ich mir eine Videospielkonsole zulegen. Da ich viel Wert auf Grafik und Sound lege, stehen bei mir nur zwei Geräte zur Auswahl, wobei ich nicht soviel Geld habe, um mir beide leisten zu können. Das ei-

ne wäre das Sega Mega Drive und das andere gibt es noch gar nicht zu kaufen, nämlich das Super-Famicom. Nun zu meinen Fragen.

1. Läßt sich das Super-Famicom am Amiga-Monitor (Modell 1081) anschließen?
2. Sind für das Super-Famicom Erweiterungen geplant? (z.B. Tastatur und Disketten-Laufwerk)
3. Hat die Konsole ebenfalls drei Feuerknöpfe am Joypad?
4. Zu welchen der beiden Konsolen würdet ihr mir raten?

Stefan Knehl, Wildeshausen

1. Leider wissen wir bisher auch nicht mehr als das, was Martin in **POWER PLAY** 4/90 geschrieben hat. Wahrscheinlich läßt sich das Super-Famicom an jeden Monitor mit Videoeingang anschließen, sofern dieser nach der NTSC-Norm arbeitet. Es gibt einige wenige Computermonitore, die so wenig können. Wir haben einen Studiemonitor von Sony der aber einerseits rund 2500 Mark gekostet hat und andererseits nicht mehr hergestellt wird. Auch einige Fernsehgeräte mit Videoeingang können NTSC-Bilder zeigen. Man sollte sich also mal ein bißchen umschauen.

2. Sega und NEC haben für das Mega Drive und für die PC-Engine schon über Computerzubehör nachgedacht. Wenn die beiden Firmen das verwirklichen, wird sicher auch Nintendo damit laubäugeln. Aber sicher ist das nicht.

3. Das Super-Famicom wird sogar vier Feuerknöpfe haben. Ob man sich mit denen allerdings noch zurechtfindet, müssen wir erst ausprobieren.

4. Da auch in Japan noch nicht feststeht, wann diese Konsole erscheint, und damit die offizielle Markteinführung in Deutschland reine Spekulation ist, sollte man davon ausgehen, daß man das Super-Famicom eine ganze Weile noch nicht kaufen kann. Unsere private Einschätzung liegt bei ungefähr einem Jahr. Tatsächlich kann es das Gerät aber auch in acht Wochen oder in drei Jahren geben. Das Mega Drive ist da schon wesentlich realer. Wir gehen davon aus, daß das Super-Famicom besser ist als das Mega Drive, aber auch das müssen wir natürlich erst mit eigenen Augen sehen, bevor wir irgendeine verbindliche Aussage machen. Deshalb würden wir im Moment immer noch zum Mega Drive raten. *hf*





# TIP DES MONATS

## Weird Dreams (Amiga)

Nach unserem hochdotierten "Tip des Monats" **Weird Dreams** wird ab sofort keiner mehr aus dem Schlaf gerissen. Gunnar Hillebrecht aus Wenden schreibt: "Im Spiegelkabinett geht man so weit in den rechten Spiegel, daß man mit dem nächsten Schritt ins nächste Bild kommen würde. In dieser Stellung muß man mit der 'Help'-Taste 'S.O.S.' morden, dreimal kurz dreimal lang (etwa eine Sekunde lang), dreimal kurz). In der oberen Anzeige erscheint eine 'fliegende Acht', das mathematische Zeichen für 'unendlich'. Jetzt kommt man in jedem Bild, außer im Spiegelkabinett, einen Level weiter, wenn man die 'Help'-Taste drückt. Ruhe sanft." *af*

## Future Wars

Hier kommt die Lösung zu "Future Wars" — wer's lieber "normal" lösen will, sollte jetzt aufhören zu essen.

Der Anfang steht im Handbuch.

Im ersten Raum: Man läuft über den Teppich, bewegt den Teppich und nimmt die Plastiküte. Dann holt man das Insektenschutzmittel aus dem Schrank. Wenn man die WC-Türe öffnet, findet man die kleine rote Fahne.

Man füllt den Eimer mit Wasser und plaziert ihn über der mittleren Türe.

Arbeitszimmer: Man steckt den Schlüssel in den zweiten Schrank von links, untersucht die Schreibmaschine und nimmt das Papier aus der Schublade. Man untersucht die Landkarte und steckt das

Fähnchen in das blaue Loch nahe der Sowjetunion. Jetzt öffnet sich eine Türe, durch die man den Raum verläßt.

Kleiner Raum: Hier habt ihr nicht viel Zeit, bevor Euch die Decke auf den Kopf fällt. Untersucht das Keypad und gebt die Ziffern ein, die ihr auf dem Blatt gelesen habt.

Kontrollraum: Steckt das Papier in die Öffnung, drückt den grünen Knopf und danach den roten. Nun nimmt man schnell die Dokumente und läuft zum Beamport, bevor man geröstet wird.

Sumpf: Langsam bis zu den Moskos laufen, bis man an einem Baumstamm stehen bleibt. Wenn man nahe genug an den Moskos dran ist, verwendet man das Insektizid. Nicht vergessen: Laufen zum "Glint" (Glitzern) und untersucht es.

Dorf: Auf dem schnellsten Weg nach unten weiter.

Wolf: Wenn der Wolf "geknurrt" hat, laßt ihr die volle Tasche über ihm aus. Erst jetzt könnt ihr nach oben weitergehen.

Dorf: Hinter der Burg links!

Wald: Zum Baumlaufen und schütteln. Untersucht den Boden und geht zurück ins Dorf.

Gasthaus: Im Gasthaus gebt ihr dem Barkeeper die Münze, setzt Euch hin und hört dem Gespräch zu. Danach verläßt ihr die Bar.

Dorf: Man geht zur Burg und gibt dem Wächter den "Pendant". Nun übernimmt der Computer die Kontrolle. Danach die Lanze vom schlafenden Wächter nehmen und zurück zum Baum laufen.

Wald: Mit der Lanze die Mönchskutte anheben und zurück zu der Stelle an der der Wolf das Zeitliche segnete.

Kloster: Nur im Uhrzeigersinn laufen. Den "dritten Raum" nur betreten, wenn die Mönchsgemeinschaft vorbeigeht. In den dritten Raum von links wirft man nur kurz einen Blick, bis man den Auftrag erhält.

In den ersten Raum gehen und den Becher mitnehmen. Man füllt ihn im zweiten Raum mit dem Inhalt aus dem äußeren rechten Faß in der mittleren Reihe. Geht zum dritten Raum zurück und untersucht den Obermönch, danach richtet ihr den Controller auf das Möbelschrank. Nun zurück zum Weinkeller und den Controller auf das Faß über dem Kopf richten.

Kontrollraum: Untersucht die Glasvitrine und steckt die

"Magnetic Card" in die Konsole. Scotty, beamen!

Zerstörte Stadt: Untersucht den Müll am rechten Rand, bis ihr eine "Blowtorch" findet. Dann geht nach rechts oben. Im zweiten Bild nehmt ihr die Sicherungen (kleine weiße Punkte, sehr schwer zu entdecken) mit. Dann räumt man den Müll in die Mitte und steigt durch den Kanaldeckel nach unten.

Untergrund: Nach rechts gehen. Im dritten Bild seht ihr einen Gashahn, dori muß man den "blowtorch" füllen.

Metro: Die Videokamera setzt man auf der Lanze außer Gefecht. Die Zeitung bekommt man, wenn man die Münze, die man im Ausgabeschlitz findet, zweimal einwirft. Danach in den Zug einsteigen.

Ticketstation: Nach unten gehen und die Sicherungen in den Sicherungskasten setzen. Geht nach oben, folgt den Pfeilen und geht in dem Moment zum Fluggast, wenn sich die Rezeptionistin umdreht.

Gefängniszelle: Den Schlüssel in den Luftschacht stecken, danach die Gaskartusche in den Schacht entleeren und schnell die Zeitung drüber breiten. Die rechte Türe öffnet sich.

Am "Berghang": Nach unten zu Lo'Ann laufen und die Pistole mitnehmen.

Action-Sequenz: Alle Männchen abschießen, die rot gefärbt sind. Danach den "Obermoiz" auf der Plattform außer Gefecht setzen.

Nach der Schießerei: Lo'Ann untersuchen (drema) und den Pendant auf Lo'Ann richten.

Vor dem Raumschiff: Den Toiten untersuchen, dann das Schiff betreten.

Im Schiff: Die "Magnetic Card" in das Lesegerät stecken, die "Case" öffnen, das Kleidungsstück nehmen und über die Lokomotive hängen. Danach geht man in die Box und schließt sie.

In der Raumbasis: Wenn die Türe aufgeht, eßt ihr die Pillen. Danach versteckt man sich hinter den Kisten. Untersucht die linke Türe. Jetzt geht ihr durch die Türe und. Der Rest wird nicht verraten. *al*

## Knight Orc

Frank Schmidt hat uns schon einmal Tips zu "Knight Orc" geschickt. Diese waren in **POWER PLAY 9/88** abgedruckt. Heute könnt ihr weitere

Tips von ihm lesen — er hat das Spiel geist.

Im zweiten Teil des Adventures sind:

a) 21 Zaubersprüche zu finden, b) vier Leute zu rekrutieren. Die Sprüche heißen:

- 1 cold
- 2 rump
- 3 cure
- 4 grow
- 5 death
- 6 eye
- 7 knives
- 8 charisma
- 9 slow
- 10 glow
- 11 locate
- 12 lightning bolt
- 13 magic an
- 14 fireball
- 15 detect
- 16 empathy
- 17 shie d
- 18 exorciss
- 19 fly
- 20 teleport
- 21 sword

Benutzen können Sie diese Sprüche erst dann, wenn Sie sie gefunden haben. "locate" können Sie von Anfang an benutzen. In **POWER PLAY 9/88** waren bereits Lösungen zu folgenden Sprüchen abgedruckt: glow, cold, charisma, death, slow, grow, cure, eye, knives, jump. Wenn Sie also diese Sprüche brauchen, sehen Sie in jener Ausgabe nach.

Und hier die Sprüche, die noch fehlen:

fireball: Um diesen Spruch zu erlangen, muß man die "plaque" säubern, das gelingt jedoch nicht ohne Hilfe. Also: eye, wait one, clean plaque <return> eingeben und noch mal clean plaque tippen und schon haben Sie den Spruch.

detect: Man braucht dazu coin und natürlich Hilfe. Der Spruch befindet sich im "tomb" auf dem Friedhof. Nördlich davon sieht man eine Öffnung, in die man die coin stecken muß, damit sich der tomb öffnet. Man st aber nur schnell genug, wenn ein anderer die Münze in die Öffnung steckt. Also: cast eye, drop coin, eye, wait one, put coin in recess, go south, examine tomb. Das war's.

empathy: befindet sich auf dem "rotten apple", der am Baum hängt. Dazu: eye, wait one, get apple, shake tree und schon haben Sie Ihren Apfel — exorcise: Auf der Brücke mit

dem Troi hängt ein Seil im Wasser, das man alleine aber nicht herausziehen kann. Auch dabei hilft das eye, oder der fireball. Am Seil hängt ein Ring, den man im bekannten Haus ins Feuer wirft.

fly cast exorcise to drift wood, und dann das Ganze untersuchen.

sheld mit dem fly -Spruch die "Statue" hochheben.

— sword: Wenn man das Spiel kartographiert, sieht man in der Nähe der "kitchen" einen Raum, den man nicht betreten kann. Man geht jetzt in unmittelbarer Nähe des Raumes, gibt cast jump north oder eine andere Richtung, e nach Stand ort an und holt sich das Schwert. Denken Sie abe, da an sich alle andere Gegenstände wiederzubeleben, und diese bleiben beim Lump liegen.

— teleport: befindet sich in castle auf dem 1. Außer.

Folgende Weg führt dort hin:

cast knoves at ropes öffnet die Zugtür.

cast shield at me sonst

kommt man nicht durch das köchelnde Öl.

north cast fly, sonst ne'ordene nen

die Säule, und dann das sword press in on w n sword, dann öffnet sich die Tür.

north cast glow, sonst bleibt's dunkel.

Jetzt ein bisschen suchen, den dagger finden und das castle wieder verlassen.

aus dem Buch beim "rainbird", jetzt kann man es ruhig lesen.

— magician: Die "ants" bewachen eine "disc", auf der er steht. Wenn man diese ants ab-

weicht, die "disc" nimmt man vom Tisch dem Hais, das be-

halten Sie sich mit dem fly und dem schiff.

in Karte ziehen, blau.

Wenn man sich auf der

Wandgang, dann kann man

dann eine Karte ziehen.

Diese Karte, die man

jetzt hat, das ist die

die man jetzt haben

den anderen Toren mit der goldenen Karte. Es ist unbedingt notwendig, den Helm abzunehmen. Man sieht dann eine Tür, die man mit der goldenen Karte durchlaufen kann. Im Raum dahinter ist der rechte.

Dieser Teil muß zertrümmert werden, sonst fliegt man zwischenzeitlich hinaus.

Wenn Sie jetzt wieder unten sind, müssen Sie folgende Wesen rekrutieren:

mouse, dragon, rainbird, troll.

mouse, wenn man sie da

behalten kann, Problem.

— sword: Just magician at

map, und dann

ziehen. Das Rekrutieren ist

kein Problem. Dann kann

dann, das dem castle mit

— sword: Just magician at

map, und dann

sword umgebracht. Hier kommt ja sowieso bald wieder. In der Zwischenzeit hat man die Rege der Hülle mit eye und fireball geöffnet. Dann in die Hülle hineingehen und auf den Troi warten. Und jetzt nur noch rekrutieren. Dieser Teil ist recht schwierig und Sie müssen das vermutlich öfters probieren, aber nur so geht es.

Alle rekrutierten Wesen müssen Ihnen folgen, begeben Sie sich zur "firedoor". Wenn der Drache kommt, stößt er Rauch aus und die Tür öffnet sich. Im folgenden Raum sieht man einen "inspection hatch", der vom Troi geöffnet werden kann. In diesem Schacht befindet sich Kabe, die die Maus erschlagen kann. Dann ersicht die red line.

Im angrenzenden Raum flüchtet eine Kassiererin, und wir uns das Kassenscheit ansehen, finden wir hinter einer Öffnung einen Knopf, den der rainbird bedrückt. Dann kann das war's dann. Viel Spaß beim Nachspielen!

at

NEUERÖFFNUNG • NEUERÖFFNUNG • NEUERÖFFNUNG

# in MÜNCHEN-CITY

Markus Will. Das Videospiel-Fachgeschäft

Neuheiten

Sonderangebote

Zubehör

NEU



NEU

Nintendo Game Boy

ATARI LYNX

SEGA

16-Bit-Megadrive

Versand oder im Laden erhältlich

U-BAHN-HALTESTELLE

Giselastraße (U3, U6)

Markus Will, Giselastr. 10, 8000 München 40, Tel. 089 34 74 09





— Silver Orb. In einer Rune östlich von Mt Gundabad (B/5)  
 — Elven Blade: Bombadils Haus (C/3) und NO von Bombadils Haus (C/4)  
 — Blue Potion heilt Wunden N von den White Towers (C/3), Michel Delving (C/3), Grey Havens (C/2) in einer Small Town in Eredwaith, liegt in einem Wald N vom Unterlauf des Isen (E/3)  
 — Black Flask Forlond (C/2)  
 — Tuckborough (Tuckborough, C/3)  
 — Mithril Mail Belegost (C/2) Rivendell (B/5)  
 — Gnarled Staff alter Ast O von Buckland (C/3)  
 — Dwarfen Hammer eine Art Ast, N von Erebor (B/7)  
 — Ancient Sword S von Ost-in-Edin (D/4)  
 — Glowing Vial in der Small Town in Eredwaith an der Wegkreuzung (E/4), Lorien (D/5), dort findet man außerdem ein "Ewen Cloak" und ein "Coil of Rope"  
 — Palantir Magisches Auge, S von Forlond an der Küste (C/2)  
 Um an die Gegenstände zu kommen, muß man jemanden hinschicken und warten, bis er dort ist (ganz wichtig, sonst findet man's nicht). Beim Anklicken muß das stehen: "XXX is resting". Dann geht man auf den Animations-Level und nimmt den Gegenstand. *al*



Michael Leukert aus Schlader hat die Komplettlösung mit tollen Karten geschickt.

Als erstes sollte man sich eine Waffe im Waffengeschäft besorgen und den Schlüssel, der sich im Büro befindet, mitnehmen. Nun begibt man sich in den Lift und fährt in die vierte Etage. Mit dem Schlüssel kann man jetzt die Tür zum Schaltraum öffnen, danach braucht man ihn nicht mehr. In dem Schaltraum befinden sich neben den drei LKW-Schlüssen auch ein Schalter, das später wichtig ist. Nun sollte man alle Etagen und Läden säubern, wobei man die Eingänge noch in Ruhe läßt. Der Charakter kann dabei ruhig etwas abkriegen, denn er muß nach dem Blockieren der Eingänge sowieso geopfert werden. Hat man die Etagen gesäubert, legt man die Waffe irgendwo ab und begibt sich am besten durch den Eingang, der bei der Kellertreppe liegt, nach draußen. Man geht nun vorsichtig

um das Gebäude herum, bestiegt die LKWs, startet diese und blockiert mit ihnen die Eingänge. Hat man alle Eingänge blockiert, auf einen anderen Charakter umschalten, denn der momentane Charakter kann nicht mehr in das Gebäude zurück. Nun wieder eine Waffe besorgen und das Gebäude komplett säubern.

Als nächstes sollte man für Licht sorgen. Dazu braucht man folgende Gegenstände: Sicherung, Gummihandschuhe und die Taschenlampe. Mit dem Lift oder über die Kellertreppe begibt man sich nun in den Keller und geht zum Sicherungskasten (Taschenlampe benutzen). Sollte sich dort ein Zombie befinden, diesen sofort beseitigen, denn die nachfolgende Aktion dauert etwas länger und er würde angreifen. Nun den Kasten öffnen und die Gummihandschuhe benutzen. Man muß im Dunkeln die Sicherung nehmen und in den Kasten einsetzen. Danach wieder in den Schaltraum fahren und dort auf den Knopf drücken und schon ist die Beleuchtung eingeschaltet (auch im Keller). Jetzt kommt das Langwierigste: Man muß alle Leichen in den Kühlraum bringen. Am schnellsten geht das, indem man sie erst einmal im Lift ablegt und so alle Etagen von Leichen reinigt. Sind alle Leichen im Kühlraum, entleert man sich aller Gegenstände außer der Waffe und holt sich stattdessen den Benzinkanister, den Schlauch und das Funksprechgerät und begibt sich auf das Dach.

Wenn alle Zombies im Haus beseitigt sind, sollte sich bei Benutzung des Funkgerätes Besuch ankündigen. Kommt stattdessen nur ein "bip, bip, bip", sollten Sie das Gebäude noch mal absuchen. Wenn alles nach Plan läuft, begibt man sich wieder in die erste Etage und geht aus dem Ausgang bei der Kellertreppe. Wenn man jetzt einen Schritt nach rechts macht, sollte das Fahrzeug der Rocker vor einem stehen. Nun die Tankappe öffnen, den Benzinkanister abstellen und den Schlauch benutzen. Jetzt mit dem Kanister auf das Dach gehen und die gleiche Aktion mit dem Hubschrauber durchführen. Sind alle im Hubschrauber, auf den Piloten umschalten, den Schlüssel benutzen und den Gashebel anklicken. Jetzt sehen Sie das Schlußbild, und Zombi ist gelöst. *al*

# Vector 1

computer games

Andreas Koop

Titel	Preis	DM	PC	ST	AM
...	73	-	-	-	-
...	80,-	-	-	-	-
...	76	65	65	72	72
...	67	56	65	73	73
...	84,-	73	73	73	73
...	69,-	69	69	69	69
...	55	-	-	-	-
...	72	-	-	-	-
...	39	39	39	39	39
...	74	74	74	74	74
...	75	-	-	-	-
...	71	62	65	65	65
...	56	-	-	-	-
...	106	-	-	-	-
...	69	-	-	-	-
...	77	77	77	77	77
...	65	65	65	65	65
...	79	79	79	79	79
...	58	-	-	-	-
...	59	59	59	59	59
...	49	-	-	-	-
...	119	79	79	79	79
...	85	-	-	-	-
...	63	-	-	-	-
...	69	65	65	65	65
...	59	-	-	-	-
...	99	69	79	79	79
...	55	55	55	55	55
...	69	65	69	69	69
...	79	79	79	79	79
...	99	99	99	99	99
...	124,-	-	-	-	-
...	53,-	55	59	59	59
...	64	-	-	-	-
...	80,-	-	-	-	-
...	86,-	65	65	65	65
...	95	57	-	-	-
...	07	-	-	-	-
...	66	66	66	66	66
...	73	65	65	65	65
...	65	-	-	-	-
...	55	55	55	55	55
...	59	59	59	59	59
...	56	59	55	55	55
...	89	77	69	69	69
...	106	94	94	94	94
...	69	-	-	-	-
...	89	-	-	-	-
...	52	52	52	52	52
...	120	-	-	-	-
...	73	73	73	73	73
...	69	69	69	69	69
...	54	54	54	54	54
...	70	70	70	70	70
...	65	65	65	65	65
...	92	65	65	65	65
...	69	-	-	-	-
...	69	69	69	69	69
...	89	89	89	89	89
...	64	64	64	64	64
...	85	65	65	65	65
...	74	-	-	-	-
...	73	-	-	-	-
...	69	66	66	66	66
...	73	-	-	-	-
...	64	57	57	57	57
...	66	66	66	66	66
...	69	68	68	68	68

Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Fast alle Programme auch auf 3 1/2" Disk. Wir bieten über 1000 Titel ständig an. Preise zuzugl. Porto und Verpackung. Filippinenservice auf Wunsch.

Vector 1 - Firma Andreas Koop  
 Tantaustr. 48 2082 Uetersen  
 D 4 1 2 2 4 5 6 6 4  
 Telefonische Bestellungen  
 rund um die Uhr  
 KEIN LADENVERKAUF!

## Dark Side

Rechtzeitig bevor "Cloud Master" erscheint, bekommt ihr in der Power Tips die Lösung zum Vorgänger "Dark Side" geliefert. Stefan Ries setzte sich mit seinem Freund Ralf Heidenrod zusammen und schickte uns die folgenden Tips.

— Zur Erinnerung: Die Aufgabe ist es, Tricuspids und das dortige Tunnelsystem zu erkunden, mit dem Ziel, die Energematrix außer Kraft zu setzen

und damit Evah zu retten. Die Mission beginnt im Regulus Sektor. Dort zerstört man den Plexor, dann den Bock vor dem Haus, um hineinzukommen. Wenn man im Haus gegen die beiden Säulen und das schwarze Loch an der Wand steuert, kann man seinen Treibstoff auftanken und den Schild aufladen.

— Als nächstes geht man durch das kleine Loch an der Ecke in den Nebenraum des Hauses. Dort befindet sich wieder eine Tanksäule, an der Wand hängt eine Axt. Man feu-

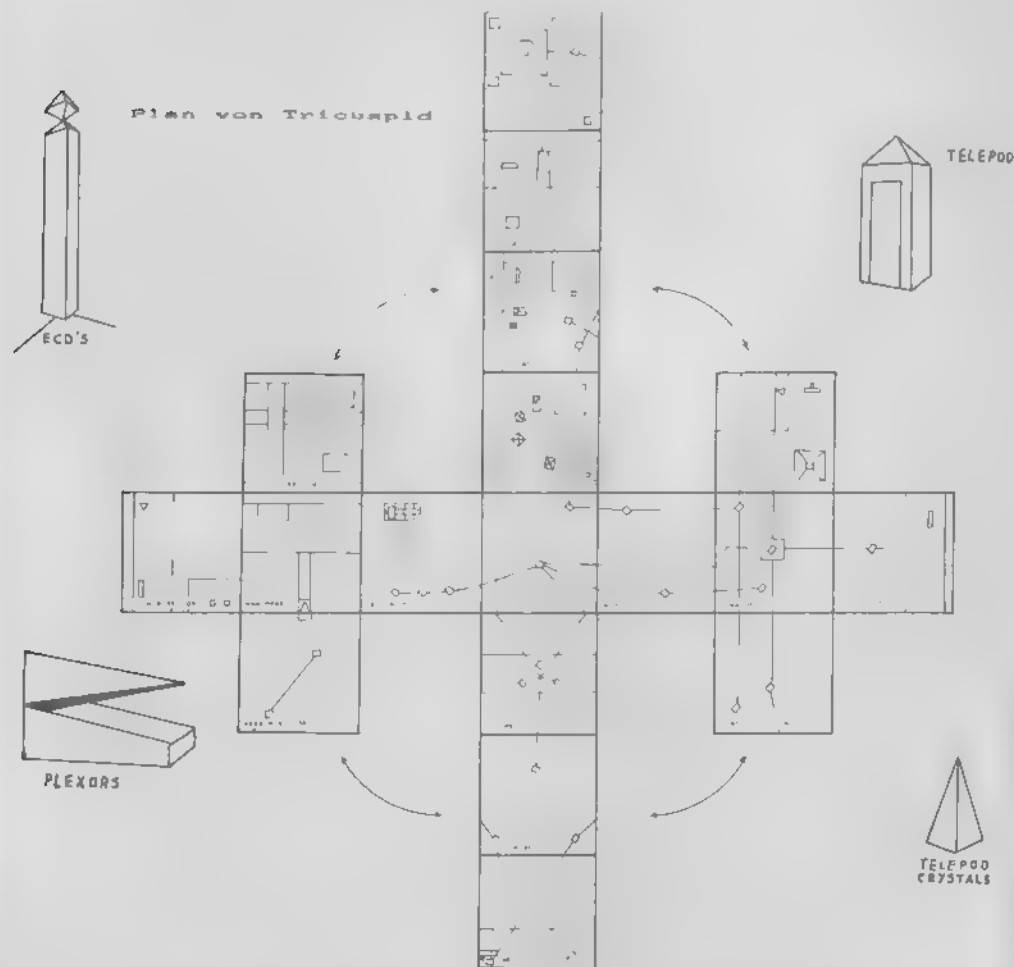
ert auf sie, damit sie sich bewegt. Daraufhin öffnet sich der Einstieg auf dem Dach des Hauses zum Sirius Sektor.

— Hier läßt man sich in den Einstieg fallen und schießt auf den Würfel, bevor er verschwindet. Diese Aktion macht einen Teleport Crystal sichtbar, der in den unterirdischen Gängen als Beleuchtung getarnt ist. Das braucht uns aber vorerst nicht zu interessieren, da wir uns beeilen müssen, um alle ECDs zu zerstören.

— Die ECDs sind durch Kabel miteinander verbunden und

nicht einfach zu zerstören. Um einen zu erwischen, sucht man sich einen Anfangspunkt aus, bei dem ein ECD nur mit einem anderen ECD verbunden ist. Dann schießt man sie systematisch ab. Die Verbindungen sind gut auf der Karte zu erkennen.

— Zwischendurch sollte man Tanksäulen aufsuchen, die im Freien oder in Häusern stehen. Ebenso sollte man an den schwarzen Löchern seinen Schild aufladen. Um sich zu beamen, kann man die Powerports aufsuchen.



Diese feine Karte stammt von Stefan Ries und seinem Freund Ralf

— Eine besonders hohe Punktzahl erreicht man dadurch, daß man auf jedes Gebilde im Spiel schießt. Manchmal erscheint ein Raumschiff das in der Luft hängt. Dieses sollte man so schnell wie möglich erwischen, bevor es mit seinen Schüssen den Schutzschirm empfindlich verringert.

— Nachdem man die ECD-Anzeige auf 4% heruntergesetzt hat, bemerkt man, daß man an den letzten ECD nicht heran kommt, da er auf der "Dark Side" liegt. Also muß man die Teleporter Kristalle aufsammeln, ihr beginnt mit dem im Tunne system. Dazu begibt man sich wieder in den Nebenraum des Hauses auf Regulus, senkt den Kopf und schließt in den Boden, bis eine Öffnung erscheint. Ihr laßt Euch hineinfallen, jetzt sind wir im Light-Tunnel von dem wir uns in den Äquator-Tunnel begeben. Dort fällt eine Lampe auf, die sich von den anderen unterscheidet. Man feuert auf das Kabel zwischen Decke und Kabel.

— Um an den zweiten Kristall zu kommen, geht man in den Sirius-Sektor. Hier stößt man unweigerlich auf ein hoch-

hausähnliches Gebäude, das verschlossen scheint. Wenn man etwa 15 Sekunden auf die Mitte des Balkens feuert, der über dem Eingangsbereich hängt, erscheint eine Öffnung. Wir gehen rein und steigen senkrecht nach oben hinauf. Oben angekommen, sieht man einen langen Gang, in dem der zweite Kristall liegt. Man sammelt ihn ein, geht Energie tanken und macht sich auf zum nächsten.

— Der dritte Teleport-Kristall liegt im Procyon-Sektor. Dort gehen wir die Fläche des Sektors so lange ab, bis wir plötzlich in dem "Le Confinement" landen, das vorher für uns unsichtbar war. Hier steckt auch der Kristall. Um wieder aus dem Raum zu kommen, schießt man so lange auf einen Slot der Kästen vor dem Ausgang, bis er sich öffnet. Ihr geht durch die Türe und seid wieder im Äquator-Tunnel. Man sucht sich eine Öffnung, steigt auf die Planetenoberfläche schnauft durch und macht sich auf die Suche nach dem letzten Kristall.

— Der vierte Kristall liegt im Sektor Psyche auf der "Crux

Teleport". Dort findet ihr die drei eingesammelten Kristalle nebeneinander auf einer Plattform stehen. Schießt auf den ersten von links. Wenn man die Hütte verläßt, befindet man sich im Thethys-Sektor. Dort legt der vierte Kristall, man kann ihn aber noch nicht nehmen, da eine unsichtbare Mauer den Zugang versperrt. Man entfernt sie, indem man erneut das Crux Teleport betritt. Man hebt den Kopf soweit nach oben, bis man die Spitze der aus der Plattform ragenden Spitze sehen kann. Man schießt einmal darauf, dann nochmal auf den ersten Teleport von links. Verläßt man das Gebäude, stellt man fest, daß die Barriere verschwunden ist! — Jetzt geht's darum, die Pforte zur Dark Side zu öffnen. Dazu holt man sich zuerst den Buchstaben "D" an der Wand des Thethys Sektors, indem man einfach dagegenfliegt. Jetzt geht man wieder in den Crux Teleport und schließt erneut auf die Spitze der Säule und den Kristall ganz links, um an den Buchstaben "A" im Psyche-Sektor zu kommen. Dasselbe Spiel wiederholt sich mit

den beiden anderen Teleport-Kristallen, um an die Buchstaben "R" und "K" zu gelangen. — Nach dieser Aktion suchen wir wieder den Psyche-Sektor auf. Das Tor zur Dark Side ist jetzt geöffnet. Man läuft durch und zerstört den letzten ECD. Jetzt ist die Mission erfolgreich beendet und Evath gerettet. *af*

## Superstar Ice Hockey

Stefan Zingel aus Krefeld geht gerne aufs Eis — mit seinem Computer und "Superstar Ice Hockey".

Wenn man zu zweit spielt und den gegnerischen Center abgedrängt hat, läuft man mit seinem eigenen Center an der unteren Bande entlang, stoppt etwas schräg unterhalb des Tors und schießt nach oben. Stand der Center richtig doniert der Puck ins lange Eck. Eine Variante zur gleichen Situation: Fahrt auf den gegnerischen Torwart zu, stoppt vor ihm und stellt Euch mit dem Stock nach oben hin. Jetzt

## PC ENGINE - SEGA MEGA DRIVE - ATARI LYNX GAMEBOY - FUJITSU FM TOWNS - SNK NEO GEO

### PC ENGINE

Super Grafx m.	
Battle Ace	649,00
CD ROM	699,00
Altered Beast Card	79,00
Altered Beast CD	99,00
Break In	79,00
Bullfight	99,00
City Hunter	99,00
Cyber Cross	79,00
Digital Champ	89,00
Doraemon	79,00
Dragon Fighter	79,00
Dragon Spirit	79,00
Golden Axe CD	109,00
Hero's Legend	79,00
Knight Rider Special	79,00
Moto - Racer	79,00

### PC ENGINE

Motorcycle 88	89,00
Mr. Hei	99,00
P 47 A-force	99,00
Paranoia	99,00
Red Alert CD	109,00
Rock On	89,00
Side Arms	99,00
Space Harrier	79,00
Space Invaders	79,00
Wataru	79,00
Yaksa	79,00

### SEGA MEGA DRIVE

Air Diver	99,00
Basketball	99,00
Curse	99,00
Laynos	99,00

### SEGA MEGA DRIVE

Sokoban	89,00
Zoom	89,00

### NEO GEO

Grundgerät	399,00
Blue Lightning	399,00
California Games	69,00
Chip's Challenge	69,00
Electrocop	69,00
Gates of Zendacon	69,00
Gauntlet	99,00

### SNK KONSOLE

Konsole und Spiele

### FUJITSU FM TOWNS

Lieferbar mit Software

Lieferung per Nachnahme zuzugl. DM 5,00 Versandkosten. Lieferung solange Vorrat reicht.  
Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Geräte ohne FTZ - Nr.

## EC ELECTRONICS GMBH

Ladengeschäft: Boschetsriederstr. 28 - 8000 München 70 - Fax: 089/291402

TEL.: 089/723 10 25

Für Händler Sonderkonditionen. Bitte mit Händlernachweis erfragen.



schießt man nach oben. Der Puck prallt an die Bande und kommt zurück, während man ein Stück nach unten fährt. Der Puck geht am Torwart vorbei und muß noch ins ungeschützte Tor geschlenzt werden.

Noch ein Tip fürs zweite Drittel: Man fährt zum Tor, stellt sich wieder mit dem Stock nach oben vor den Torwart. Dann schießt man nach schräg links-unten und hält den Joystick ein paar Sekunden in diese Richtung gedrückt. Der Puck fliegt über den Keeper hinweg ins linke Eck. *hl*

## New Zealand Story

Es hört nicht auf. Bei "New Zealand Story" jagt ein Warp den anderen. Desmal schickte Michael Willert aus Enschede seine Karten. Um in den Warp zu kommen, stellt ihr Euch kurz vor die entsprechende Stelle (in der Zeichnung ein Sechseck mit schwarzem Kreis) und schießt Pfeile ab. Es erscheint ein Tor, das Euch ein paar Level weiter nach vorne katapultiert. Michael hat die Tips auf einem ST erspielt.



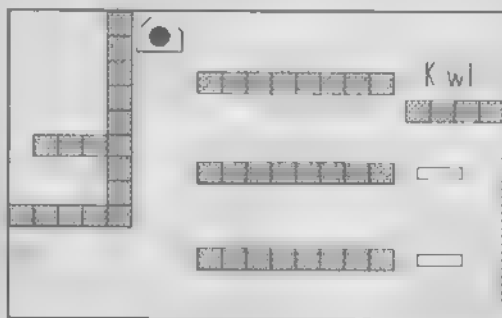
Florian Kolter aus Winkelhaide hat sich erfolgreich gegen die finsternen Drachenfürsten des Rollenspiels "Drakken" zur Wehr gesetzt und hat es mittlerweile komplett gelöst. Hier sind seine Tips.

Ihr solltet auf alle Fälle einen Priester oder eine Priesterin mit in die Party aufnehmen, da das die einzigen Charaktere sind, die den Zauberspruch zum Heilen von Vergiftungen

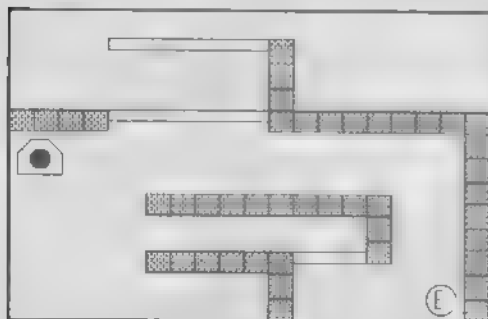
kennen. Ansonsten dürfte Euer Abenteuer recht bald zu Ende sein. Ebenfalls muß unbedingt ein Magie-Kundiger mit in die Truppe. Bei den lumpigen Hau-Drauf-Typen haben sich zwei Ranger (ein Männlein und ein Weibchen) bestens bewährt. Beim Erschaffen der Charaktere solltet ihr auf möglichst gute Hitpoints achten. Leute mit einem Wert unter 30 sind nur Drachenfutter. Sehr wichtig ist auch der Dexterity-Wert. Der sollte möglichst über 14 liegen.

Nicht im Tempel heilen lassen. Diese Priester sind nämlich die reinsten Wucherer. Geht lieber in ein Gasthaus und laßt Eure Party für ein Viertelsündchen (bei Bedarf etwas mehr) dort stehen. Und siehe da, die Hitpoints und Magiepunkte regenerieren sich langsam. Dieser Trick funktioniert übrigens auch in den Burgen, wenn ihr dort einen ruhigen Raum gefunden habt (ohne Monsterattacken).

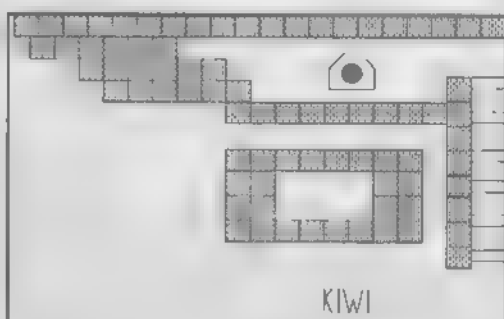
Am Anfang solltet ihr Euch nicht lange in der Gegend herumtreiben, sondern gleich zu der Burg gehen, die am Ende des Weges liegt. Um an dem bissigen Hai vorbei zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder ihr wartet so lange, bis der Hai genau unter der Zugbrücke ist und schickt den schnellsten Charakter über die Brücke, oder ihr macht einfach ein Partymitglied unsichtbar. Mit dem könnt ihr dann ganz gemächlich über die Brücke gehen. Um die Energiefelder auszusuchen, braucht ihr nur das zweite Symbol von links drücken. Die Schilde an den Wänden sind nicht nur Verzerrungen, sondern durchaus



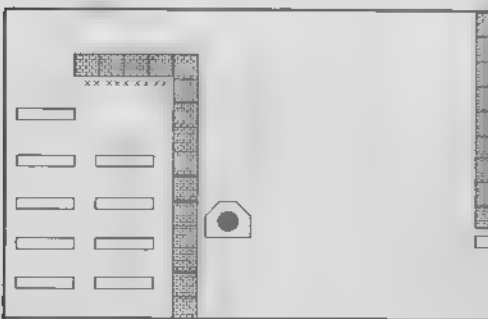
al Von Level 1-1 nach Level 1-4



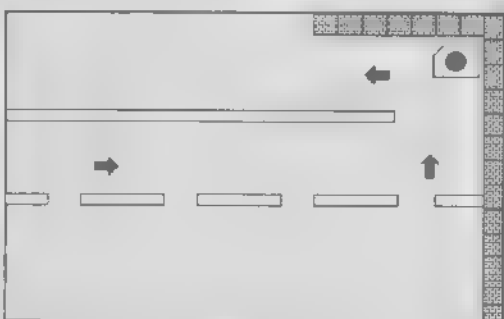
Hier geht's von Beginn des Level 1-2 zum Ende des Levels



Wer wollte von Level 2-1 nach Level 3-4 warpen?



KIWI-Jumper: Von Level 1-3 nach Level 2-1



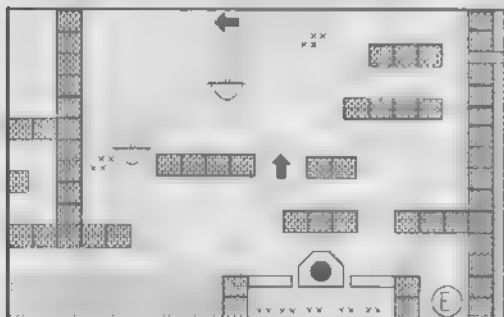
Man muß Level 2-2 nicht durchspielen, wenn man den Warp benutzt

brauchbar. Außer einigen ziemlich harten Bösewichtern und ein paar Ausrüstungssteinen sowie zwei Zauberbüchern gibt es in diesem Dungeon nur zwei Besonderheiten. Zum einen ist da der kleine Gnom, der sich im zweiten Raum links der Eingangshalle befindet. Hier müßt Ihr vorher das Auto-Kombat-Icon ausschalten, denn der Wicht gibt einem einen interessanten Hinweis. Ebenfalls ohne aktiviertes Kampfsymbol solltet Ihr den Raum des Drachenprinzen betreten. Den sollte man lieber freundlich ansprechen. Und siehe da, der Bursche mit dem Namen Hordthka ist gar nicht so böse und gibt einem gleich den Auftrag, seiner Schwester Hordthka eine Botschaft zu überbringen.

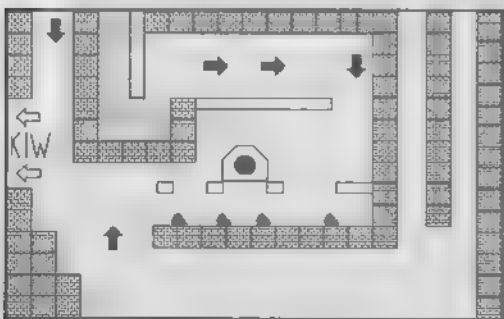
Auf dem Wege zur Burg der Schwester, die im gleichen Landstrich liegt, müßt Ihr um den Streifen mit den blinkenden Dreiecken einen Riesenhaken machen. Wenn Ihr Euch mal spaßeshalber auf diese Stelle stellt, erscheint sogleich ein hungriger Drache und frißt die ganze Party. In der Burg von Hordthka erwartet

Euch ein Gnom, der Euch erzählt, daß seine Herrin gefangen worden sei, und daß Ihr doch bitte ihren Bruder befreit. Drauf geht Ihr wieder zum guten alten Hordthken, der über diese Nachricht überhaupt nicht glücklich ist. Ihn verläßt seine Freundlichkeit, aber er gibt Euch zumindest noch den Tip, daß der Priester, der an Bord der Shadrak war, sich nun beim Herrn des Wassers befindet.

Bei dem Schloß von Haaghen, dem Fürsten des Wassers, angekommen, muß Euer Magier den Spruch zum Öffnen von Türen murmeln. Erst jetzt könnt Ihr gefahrlos die Zugbrücke passieren. In der Vorhalle müßt Ihr dann das Symbol ganz rechts drücken, damit die Energiefelder verschwinden. Außer einem Haufen Items, ein paar Monstern gibt es auch hier relativ wenig Besonderheiten. Da wäre z.B. der Raum mit dem Schachbrettmuster auf dem Boden. Hier solltet Ihr Euch beeilen, denn der Boden ist ziemlich schädlich für die Gesundheit. In den südlichen Räumen soll-



Vom Anfang zum Ende von Level 2-3 geht's mit diesem Warp



Die Warp Zone von Level 2-4 nach Level 3-1 ist hier versteckt



ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus

## Jumping Jackson

400 KB Rock'n Roll Musik.  
felzges. kniffliges  
Geschicklichkeitsspiel

Amiga	54,90
Atari ST	54,90

## AMIGA-SOFT

Atomix	62,00
Crossbow/Wih. Teil	59,90
Dragon's Lair II	99,00
Escape from the planet	59,90
Gravix	64,90
Italy 1990 (u.S. GOLD)	64,90
Kult	54,90
Might & Magic II	4,90
North Sea Info	39,90
Sluts	54,90
Ultimate Golf	74,90
Ultimate Young	64,90
Window Wizard	54,90

## MS-DOS VERSPIELT

Champions of Knott	79,90
Code Name: Katana	109,00
Conquest of Camelot	105,00
Falco III	79,90
Harpoon	64,90
Jack Attack Chopper	105,00
Jack King	64,90
Lowdown	69,90
Powerball	64,90
Solarman	89,00
Star Trek	69,90
Tangled Tales	4,90
Tark	79,90
Ultima VI	64,90

## Castle Master

Schnelle 3-D-Grafik, guter  
Sound, komplett in Deutsch

Amiga	69,90
Atari ST	69,90
MS-DOS *	69,90
C 64 *	39,90

## Turrican

Toben Sie sich auf 13 Leveln  
mit mehr als 1000 Screens  
a.S.

Amiga	64,90
Atari ST	64,90
C 64	39,90

## FUTTER FÜR ATARI ST

Atomix *	82,00
Calari	54,90
Crossbow	59,90
Dragon Flight *	89,90
Dragon's Lair II	69,90
Escape from the planet	59,90
Gravix	64,90
Italy 1990 (u.S. GOLD)	64,90
Kult	54,90
Larry III *	99,00
North Sea Info	39,90
Sluts	54,90
Ultimate Golf	4,90
Ultimate Young	64,90

## C 64 - GOODIES

Calari	39,90
Champions of Knott	89,90
Code Name: Katana	49,90
Might & Magic II	69,90
Murdering	49,90
New Zealand Story	79,90
North Sea Info	29,90
Operation: Thunderbolt	39,90
Powerball	49,90
Rings of Medusa	44,90
Star Trek	39,90
Tangled Tales	44,90
Tie Break	39,90
TV Sports Football	59,90

## MIDWINTER

Actionreiches Strategiespiel  
mit Fraktalgrafik, komplett in  
Deutsch

Amiga	69,90
Atari ST	69,90
MS DOS *	69,90



Köln 41  
Düsseldorfer 15, Tel. 022 44 30 56  
unser Schrit und Versandzentrale  
Köln 1  
Maastricht 26, Tel. 02 21 23 35 26  
unserer 1. und 2. Schwerepunkt: Anwender-  
Soft weiß fast immer Rat

Münster 18, Tel. 02 28 165 92 26  
Düsseldorfer 1  
Pirmasens 47, Tel. 02 36 44 45

## DAS K. EINGEDRUCKTE

unsern und Medienpartner vorbereiten.  
Mit Sternchen \* gekennzeichnete Artikel  
werden jedoch in Kürze erwartet.  
Wir raten dringend: AUSTAUSCH PRO-  
GRAMME, die Sie so oft, so oft, wie Sie  
dankt, Ihre, schon am gleichen Tag das ge-  
wünschte Programm zu senden.

Deutschland: In der nächsten  
BLITZVERSAND  
erreichen Sie unter der  
SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

Fax 02 21 44 71 61

Telentechnische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.  
Lieferung per Nachnahme, E-Post-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

tet ihr die Feuerstellen meiden und möglichst das Kombat Icon ausschalten. Denn sonst werdet ihr von Flammgeistern geröstet. In dem Raum mit dem Brunnen zündet ihr einfach eine Fackel an und schickt einen Charakter nach dem anderen in den Brunnen. Aber Vorsicht, den mit der Fackel ganz zum Schluß, sonst findet der den Ausgang nicht mehr, und ihr dürft das Dungeon noch mal machen. Einmal unter'm Brunnen stürzen sich gleich Wasserpfüten auf Euch, die sich leider ständig erneuern. Hier müßt ihr Eure Truppe einzeln durch die Tür schleusen. In dem dunklen Raum, gleich daneben, befindet sich ein roter Hebel an der Wand (kaum zu erkennen). Wenn ihr den betätigt, wird der Priester befreit, der in einem Käfig an der Decke hängt. Aus lauter Dankbarkeit gibt er auf Anfrage gleich ein paar Tipps

preis. Jetzt geht's weiter nach links. Hier braucht ihr nur noch die böse Hexe abzumurksen. Die Rüstungsteile sind zwar recht verlockend, werden aber von einem netten Energiefeld geschützt, das ordentlich Hit-Points abzieht. Von hier bis zum rettenden Ausgang ist's dann nur noch ein Kinderspiel.

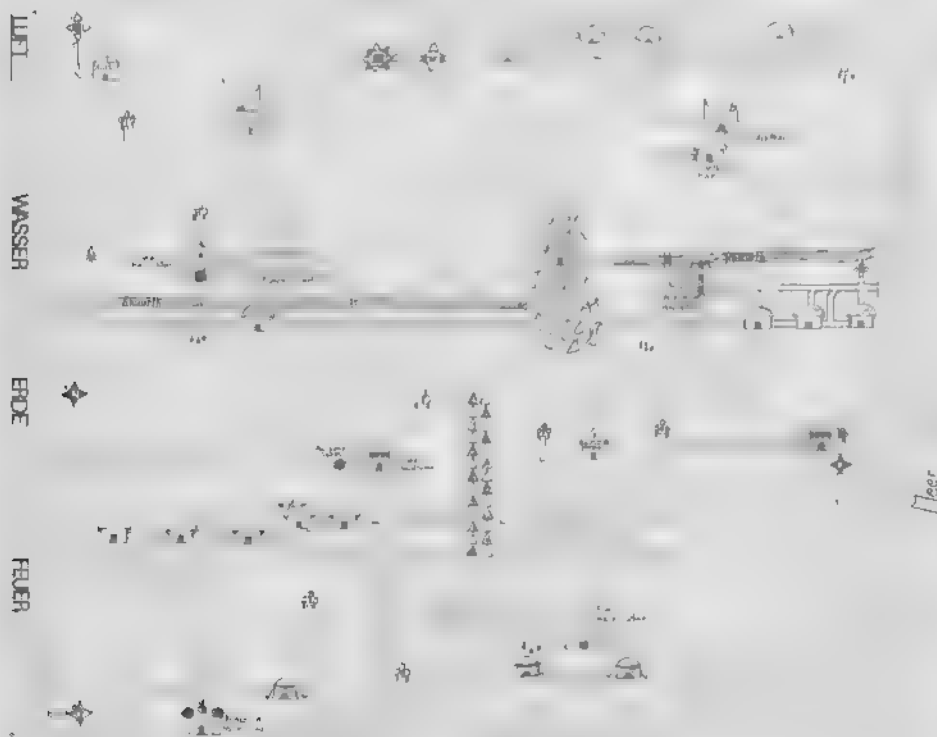
Die nächste Burg, die auf dem Reiseplan steht, ist die Eisfestung von Prinz Nakhkens. Vorher solltet ihr aber noch einen kleinen Umweg zum örtlichen Waffenschmied machen. Zwar ist die Auswahl etwas dürftig, aber wir sind ja nicht wählerisch. In dem gastlichen Iglu von Prinz Nakhkens befindet sich wieder nur ein Gnom, der Euch grinsend erzählt, daß ihr mal wieder zu spät seid. Der Prinz sei von seiner Schwester gefangen worden. Zusätzlich gibt er Euch einen Ring, mit dem ihr das Schloß der bösen Schwester

betreten könnt. Wenn ihr das erstmal gefunden habt (gar nicht so leicht in dieser Eislandschaft), drückt ihr am Eingang nur auf das zweite Symbol von rechts. Ab hier haltet ihr Euch möglichst rechts. Neben vielen feinen Items findet ihr nach einiger Suche auch Prinzessin Hordthka. Diese dürft ihr nun endlich befreien. Das gute Mädel ist darüber so aus dem Häuschen, daß Sie Euch den ersten Drachenstein gibt. Außerdem möchtet ihr Euch doch bitte zu ihrer Schwester Haaggkhas begeben.

In der schmucken roten Pyramide der Prinzessin Haaggkhas solltet ihr die Einhömer, die in dem Stal stehen, in Ruhe lassen. In dem Raum mit den vielen Hebeln müßt ihr nur die richtige Kombination einstellen. Das ist ziemlich einfach — ihr braucht Euch nur das Handbuch zu schnappen. Steht da nicht so ein merkwür-

diger Vers mit so eigenartigen Zahlenkombinationen? Als Belohnung für das richtige Einstellen der Hebel wartet im Nebenraum ein dicker Drache. Wenn ihr den erledigt habt, gibt es aber einige nette Items. Wenn ihr wieder in der Eingangshalle seid, geht ihr nicht nach links, sondern schnurstracks nach oben. Da ihr erwartet werdet, tun Euch die Wachen nichts, und ihr könnt direkt zu der Prinzessin gehen. Hier erhaltet ihr den Auftrag, den Prinzen Hordthken um die Ecke zu bringen. Als Belohnung erhaltet ihr wieder einen Drachenstein und ein paar besondere Gegenstände.

Nachdem ihr den unfreundlichen Hordthken erledigt habt, geht's wieder zum Erfolgsrapport zurück. Hier erhaltet ihr dann den Auftrag, zur Prinzessin Hazhulka (diese Namen!) zu gehen. Leider taucht beim Betreten dieser schnuckeligen



Moschee ein kitzkleines Problem auf jeder der eintach so hineinspiert wird schivoli geköpft. Um diesen unbefriedigenden Zustand zu umgehen, müßt ihr möglichst weit auf der rechten Seite durch die Tür gehen. (Wunderbar logisch, dieses Puzzle!) Wenn ihr es endlich drinnen seid, ist es egal durch welche der drei Türen ihr marschieret. Früher oder später trifft ihr auf Hazhuka. Im Raum dahinter trifft ihr auf den Prinzen Nakhtken, der leichte Probleme hat, seine Schwester umzubringen. Aber das erledigen wir ja gerne für ihn. Als Dank bekommt ihr nicht nur seinen Drachenstein sondern auch den von Hazhuka. Nachdem ihr Hazhuka erledigt habt, will Euch Prinz Nakhtken zu seinem Bruderherz Hazhuker schicken, bemerkt aber, daß ihr noch nicht den Drachenstein von Haagghen habt — beseitigen lautet die Devise. Bei solch innigen Familienbanden sind die Ewings aus "Da las" ja der reinste Kindergarten. Also heißt es erstmal wieder zur Burg von Haagghen zurücklaufen, den Prinzen in die ewigen Drachenjagdgründe zu schicken und ihm seinen Stein abzunehmen.

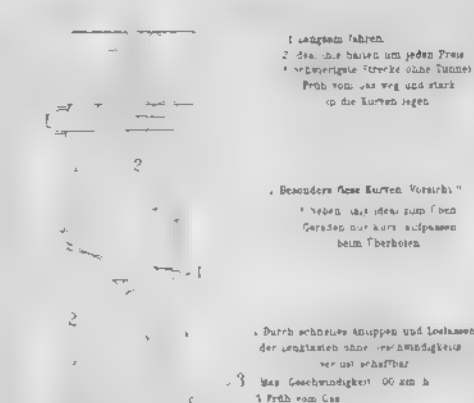
Nun aber auf zum letzten Gefecht. Um in die Pyramide re zu kommen, müßt ihr diese exakt aus südlicher Richtung betreten. Aber nicht wahllos alles niedermachen, was Euch im Wege steht. Mit einigen der Leutchen in diesem Schoß könnt ihr Euch unterhalten — abstecken könnt ihr sie hinterher ja immer noch. Wenn ihr das blutige Gemetzel hinter Euch gebracht habt und nun alle Drachensteine Euer eigen nennt müßt ihr nur noch in den Landesbreich der Erde zurückkehren und dort einen Priester (der gute Mann wandert dort müterseeranelein herum) finden. Er verrät Euch, was zum glorreichen Abschluß getan werden muß. mh

## Grand Prix Circuit

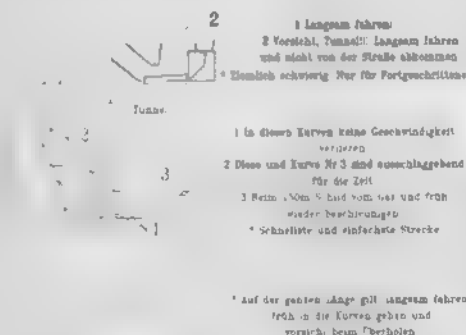
Stefan Loddors aus Impingen hat Tips für alle, die sonst bei "Grand Prix Circuit" an der Startlinie klebenbleiben. Die Karten sind allerdings auch für Profis interessant.

### Vor dem Start

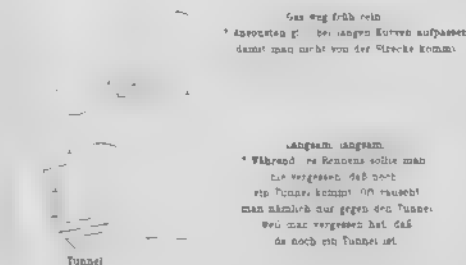
— Die Anzahl der Runden ist je nach Modus verschieden. Bei "Single Race" reichen meist ein bis zwei Runden, um auf Platz 1 der High-Score-Liste zu



Geschwindigkeit ist keine Hexerei!



vor allem wenn man in den Kurven



Prepare for Race!

...dhnehin wieder vom Gas muß

kommen. Will man allerdings seine Zeit erheblich verbessern, sollte man drei Runden fahren, da man in der ersten Runde immer bis zu zehn Sekunden durchs Anfahren verliert.

— Es gibt nur ein Auto, das man fahren kann, den McLaren. Er beschleunigt zwar im unteren Drehzahlbereich nicht so schnell, zieht aber im mittleren und oberen jedem anderen Wagen davon.

— Die Strecken der Schwierigkeit nach: Italy, Britain, Canada, Germany, Brazil, Japan, USA Monaco.

### Taktische Tips für das Rennen

#### — Start

Vorsicht beim Anfahren, sonst hängt man schnell an der Stoßstange des Vordermanns. Bei einigen Strecken befindet sich die Box unmittelbar hinter der Startlinie. Ideal zum Überholen.

#### — Das "Durch-die-Kurven-brummen"

In Kurven immer (mit wenigen Ausnahmen) außen überholen, da die Computerfahrer sich beim Schneiden der Kurve nicht darum scheren, ob hinter ihnen ein anderer Bolide ist. Anfänger sollten lieber auf eine Gerade warten.

Bei scharfen Kurven darauf achten, daß man früh vom Gas runtergeht. Sonst muß man in der Kurve stark bremsen, das nachfolgende Beschleunigen braucht zuviel Zeit.

Bei mittleren Kurven. Durch kurzes Drücken und Loslassen der Richtungstasten ist Geschwindigkeitsverlust oft vermeidbar.

In Italien nach dem Start in die Mitte der Straße fahren und durch die beiden Kurven geradeaus durchfahren.

#### — Geradeaus fahren

Keine Strecke ist ganz gerade. Vollgas, leichte Korrekturen, überholen und rechtzeitig vom Gas, wenn eine Kurve kommt.

#### — Durch den Tunnel

Wichtig ist hier, daß man nie vergißt, daß noch ein Tunnel kommt, sonst knallt man im schönsten Überholmanöver gegen eine Wand — ein Fal für die Box.

### Der Schwierigkeitsgrad

Wenn man selber schaltet, kann man ein paar Zehntelsekunden mehr herausholen. dafür muß man allerdings ein abgebrühter Fahrer sein und die Strecke in- und auswendig kennen. al





## Super Cars (Amiga)

Ralf Heles, der vor lauter Erregung über den letzten Power Tips seinen Absender vergaß (bitte melde Dich bei uns), hat uns zwei Codes für "Super Cars" geschickt. Sie lauten:

Level 2: 0dce  
Level 3: Bgic

al

## Beach Volley (Amiga)

Christian Stadel aus Köln/Rath fand den Cheat für "Beach Volley" auf dem Amiga heraus. Zuerst schaltet man in den Pausenmodus, dann gibt man:

daddy bracey  
ein. Nun verläßt man den Pausenmodus und kann mit der Taste "F1" die Levels überspringen.

al

## Chase H.Q. (Amiga)

Man wartet, bis das Spiel geladen ist, dann hält man den Feuerknopf und den linken Mausknopf gedrückt und tippt:

growler  
ein. Wenn man jetzt im Spiel die Taste "T" drückt, springt der Timer wieder auf die vollen 60 Sekunden zurück. Sven Suzbach aus Mannheim fand das heraus.

al

## Shadow of the Beast (Amiga)

Grafik satt. Renold Gehrke aus Pattenen tüftelte heraus, wie man bei "Shadow of the Beast" mehr vom Spiel zu Gesicht bekommt. Man läßt das

Spiel und wartet, bis das Bild mit dem Monster erscheint. Jetzt drückt ihr den Joystick nach rechts, die linke Maustaste und dann den Feuerknopf des Joysticks. Man hält alles so lange gedrückt, bis die Aufforderung erscheint, die nächste Diskette einzulegen. Man verliert im Spiel jetzt keine Energie mehr.

al

## Operation Thunderbolt (Amiga)

Alles geht den Weg des Friedens, nur noch in "Operation Thunderbolt" wird kompromißlos geschossen. Frank Osper aus Borken verrät den Trick, der selbst Profs ins Schwitzen bringt: Man spielt sich mit über 50.000 Punkten in die High-Score-Liste und gibt dort:

Speccy Mode  
ein. Beim nächsten Spiel kommen dann noch mehr Gegner und Fahrzeuge.

al

## Warp (Amiga/ST)

Der ist wirklich knifflig, der Cheat zum Thalion-Ballerspiel "Warp". Thomas Chaludupa aus Halle n hat ihn entdeckt:

Ihr drückt zuerst die linke "Shift"-Taste und haltet sie gedrückt, dasselbe jetzt mit der rechten "Shift"-Taste (ebenfalls halten). Jetzt wird's akrobatisch: Drückt mit einem freien Finger die Taste "H". Jetzt läßt ihr zuerst "H", dann "Shift" rechts und "Shift" links wieder los. Jetzt hat man, wenn man die "Help"-Taste drückt, unendlich viel Energie.

al

## Dyter 07 (Amiga)

Bevor ihr bei "Dyter 07" in Verzweiflung ausbrecht, hat Bernhard Schade aus Bottrop einen Tip. Ihr haltet, wenn das Titelbild erscheint, die Buchstaben:

OBI  
gedrückt, dann erscheint ein "Sound-Menu". Wenn ihr im Spiel die Tasten:

B G  
gedrückt haltet, bekommt ihr mit der Taste "W" die volle Bewaffnung, mit "S" volle Energie.

al

## Turn it (Amiga)

Fruchtig-frisch sind die Code-Wörter zum Denkspiel Spaß "Turn it". Hier kommt der Obststand:

Level 10: Aprkose

Level 20: Mande

Level 30: Kirsche

Level 40: Pfirsich

Das "sch" in Level 40 ist kein Tippfehler; der Computer nimmt die richtige Schreibweise nicht an. Die Codes fand Horst Günther Rohmann aus Hamm heraus.

al

## Hard Drivin' (Amiga)

Renold Gehrke aus Pattenen ist ein alter Bekannter der Power Tips. Er hat für Euch wieder einen Kniff auf Lager. Wenn ihr bei "Hard Drivin'" auf dem Amiga die Gänge 1 bis 4 ausfährt und dann in den Leerlauf schaltet, läßt sich der Wagen viel besser steuern.

al

## Kick Off

"Blitz-Meldungen" zu den "Kick Off"-Mannschaften erreichten uns von Jens Stoll aus Oberhausen:

— UdSSR: sehr schnell; schußstark, geben viel ab, Torwart sehr gut, viel Ausdauer; foulern fast gar nicht.

— Argentinien: schnell; Einzelkämpfer-Taktik, Torwart hält gut, wenig Ausdauer, foulern wenig.

— Brasilien: langsamer als die Argentinier, foulern gerne, haben viel Ausdauer, schußstark, geben viel ab, Torwart ist gut.

— England: so schnell wie Brasilien, foulern viel, dribbeln gerne, Torwart ist mittelmäßig; nicht viel Ausdauer.

— Italien: mittelschnell, foulern wenig, Schüsse sind meistens nicht präzise, Torwart ist mittelmäßig; Ausdauer ist gut.

— Deutschland: schnell; foulern sehr viel, Torwart ist gut; dribbeln viel und geben gerne ab, mittelmäßige Ausdauer, gute Schüsse.

— Niederlande: etwas schneller als Deutschland, geben viel ab, Torwart ist mittelmäßig, foulern ganz selten, gute Ausdauer.

— Frankreich: fast so schnell wie die Niederlande.

foulern kaum, geben viel ab, gute Schüsse, guter Torwart.

Noch ein paar Tips zu "Elfmeter & Co.":

— Bei einem Elfmeter sollte man immer in die Mitte schießen, egal, gegen welche Mannschaft man spielt. Der Torwart springt mit Sicherheit in eine der beiden Ecken, der Ball ist dann fast immer im Tor.

— Wenn man von der Seite auf das Tor zusteuert und der Torwart kommt auf den Spieler zu, gibt man kurz vor dem Goalie an einen Mittelfeldspieler ab. Das Tor ist frei und man braucht nur noch loszujubeln.

al

## Hawkeye (C 64)

Achim Schmauss aus Rheine hat einen geheimen Level in dem hervorragenden Ballerspiel "Hawkeye" auf dem C 64 entdeckt. Allerdings ist's nicht ganz einfach. Man kommt nur in den Level, wenn man den Level "The Forest" gespielt hat und bis dahin noch kein einziges Leben gelassen hat. Eine Belohnung für Cracke anzusehen.

al

## Sim City (Amiga)

Wenn ihr während des Spiels mit gedrückter "Shift"-Taste das Wort:

Fund  
eingibt, werden Euch 10.000 Credits gutgeschrieben. Warnung! Nach fünfmaliger Wiederholung gibt's ein Erdbeben (wohl die "Rache der Programmierer"). Diesen Trick schickte uns Wolfgang Bauer aus Tilling.

al

## POKES, Cheats und Tricks gesucht!

Wenn ihr schöne POKES, Cheats und Tricks habt, schreibt an:

Verlag Markt & Technik AG  
Redaktion "POWER PLAY"  
Kennwort: Power Tips  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München

Jeder veröffentlichte Beitrag wird belohnt. Vielleicht gewinnt ihr den "Tip des Monats" und sackt die Prämie von 500 Mark ein?

al



## Rock'n Roll

Harald Preger aus Karlsruhe steht vor folgendem Problem:

— Im siebten Level bräuchte er eine Bombe, um an eine der kleinen Kugeln heranzukommen. Jedoch ist im ganzen Level keine Bombe zu finden. Wo treibt man eine auf?

— Ganz besonders hängt er im 15ten Level fest. Nachdem er im linken Teil des Bildes alle Gegenstände auf dem zerbrechlichen Boden aufgesammelt hat, besitzt er 4 grüne, 4 rote und 5 blaue Schlüssel. Mit diesen öffnet man die Tore zum unteren Teil des Bildes. Hier findet man zwei gelbe Schlüssel, einen blauen Diamanten und einen Continue-Ring. Wenn er nun nach oben durch das sich öffnende Tor rollt, berührt er einen kleinen Schalter, der direkt über die Türe angebracht ist. Und der ist sein Verderben. Die Türe verwandelt sich in eine grüne Barriere, zu der er keinen Schlüssel besitzt. Er sitzt hoffnungslos in diesem Gefängnis fest. Wer kann ihm aus der Patsche helfen? **ai**

## Die Antwort zu

Stefan Migge aus Grevenbroich hat rausgefunden, was Gerhard Klugsberger aus Salzburg im Sternenraum machen muß. Das Rätsels Lösung ist nicht völlig logisch, aber sehr "kopiergeschützt". Als Codewort gibt man die Namen der sieben Sterne ein, die in der mitte referierten Sternenkarte grün unterlegt sind. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. **ai**

## Pool of Radiance

Hans-Günther Scharf schreibt: "Meine Party befindet sich Outdoors in der Pyramide des Zaubersers Yarash, von dem ich annehme, daß er für die Flußverschmutzung verantwortlich ist. Meine Crew ist ausgezogen, um dem Umweltrüpel einen Denktzettel zu verpassen. Wir haben die Pyramide betreten und einer Reihe widerborstiger Gegner Paroli geboten. Mißlicherweise finden die Schüssel in meiner Party nicht mehr aus der Pyramide

heraus. Welche Aufgabe müssen meine Mannen und Frauen in der Pyramide exakt erfüllen und wie kommen sie wieder raus?" **ai**

## Die Antwort zu Ultima V

Felix Rösch aus Erding stellte Fragen zu "Ultima V" in POWERPLAY 4/90. Heinz-Jörg Rabe aus Langenhagen schreibt:

"Wo ist der Grappler?" Den Grappler (Steiger) bekommt man tatsächlich in der Empath Abbey von Lord Michael. Man spricht ihn auf "mountain", "climb" oder "grappler" an und beantwortet seine Schlußfrage ("Wouldst thou like it?") mit "yes".

Allerdings wird der Grappler nicht in der Itemliste, sondern — eigentlich auch logisch — in der Equipment-(Ausstattungs-)Liste hinter den Torchos aufgeführt.

Mit dem Grappler kann die Party kleine Berge besteigen. Allerdings genügt es nicht, wenn man wie auf flachem Land einfach den Joystick in die gewünschte Richtung drückt. Man muß bei jedem Schritt die Taste "K" und dann den Joystick in die gewünschte Richtung drücken (oder die entsprechende Richtung auf der Tastatur eingeben). Über die höchsten Berge kommt man allerdings mit dem Grappler nicht rüber.

"Wo findet man den Drachen?"

Es gibt in Ultima keine besonderen Drachen. Die Drachen sind Gegner wie alle anderen auch (wenn auch sehr gefährlich). Man findet sie meist in besonderen Räumen in den Dungeons, wo sie meist zu mehreren große Schätze bewachen.

Solche Räume finden sich z.B. im

Level 8	dungeon destard
Level 4	dungeon mythor
Level 6	dungeon novotous
Level 7	dungeon shame
Level 6	dungeon wing
Level 2	dungeon doom
6,7,8	

Die Dungeon-Eingänge öffnet man mit dem Word of Power. Heinz-Jörg würde Felix allerdings rufen, sich mit dem Drachentöten zu gedulden, bis seine Party stark genug ist. Es stirbt sich schnell in den Dungeons! **ai**

## Enchanter

Seit einem halben Jahr versucht Deborah Hof aus Seligenstadt erfolglos, beim Infocom-Adventure "Enchanter" mittels Bleistift und Karte durch das Labyrinth zu kommen und dabei den bösen Terror einzusperren. Wer kann ihr einen Tip geben, wie sie richtig strichelt (eine Schritt-für-Schritt-Lösung wäre hier gut)? **ai**

## Die Antwort zu Bard's Tale III

Dieter Scholze aus Mannheim war ratlos. Die Frage aus POWERPLAY 4/90 beantwortet Heinz-Jörg Rabe aus Langenhagen:

"Wo finde ich den Night-spear?"

Im Freien in Arboria findet man bei 4S, 2W einige frische Eicheln, die man mitnehmen sollte. Im dritten Level von Valenian's Tower befindet sich bei 0N, 1E ein Loch in Form einer Eichel. Durch den Befehl "Use Acorn" wird die Eichel eingepflanzt, durch den Befehl "Use water of life" wird der Setzling bewässert. Es wächst eine Eiche, die den verbarriadierten Eingang bei 0N, 2E freistellt.

Im Stockwerk darüber findet man bei 2N, 3E den Night-spear. **ai**

## Die Antwort zu Maniac Mansion

Alexander Pagatsch aus Schwabing fragte in POWERPLAY 4/90: "Wie öffnet man den Safe über Ednas Zimmer?" Heinz-Jörg Rabe aus Langenhagen antwortet:

Wenn man das Bld vor dem Safe aufklappt, sieht man unter der Türe eine Inschrift, die aber zu klein ist, um sie mit bloßem Auge zu entziffern. Man muß dazu das Teleskop benutzen. Im Kaminzimmer (auf dem gleichen Stockwerk wie Ednas Zimmer) steht eine fleischfressende Pflanze. Wenn man sie mit radioaktivem Wasser (Waserglas aus der Abstellkammer mit Swimmingpool-Wasser füllen) begießt, so wächst sie. Gibt man ihr noch die Pepsidose zu trinken, muß sie erlappen und kann den Safe nicht mehr beben. Jetzt klettert man ins Observatorium.

An der Wand befinden sich zwei Knöpfe und ein Münzschlitz. Nach Einwerfen einer Münze (aus dem Sparschwein in Eds Zimmer oder aus dem Funkraum) kann man das Teleskop durch Drücken eines Knopfes um jeweils einen Schritt in die jeweilige Richtung schwenken. Zwei Schritte rechts von der Ausgangsstellung zeigt das Teleskop genau auf den Safe, und man kann sehen, die Inschrift unter der Saftür (4stellige Zahl) lesen. Mit der so erhaltenen Safekombination läßt sich der Safe öffnen. **ai**

## Die Antwort zu Wasteland

Und wieder ist Heinz-Jörg Rabe aus Langenhagen dran. Er beantwortet ausführlich die Fragen von Lutz Meyer aus Bremervörde, die in der POWERPLAY 4/90 standen:

"Wo findet man den Secpass B?"

Man kann mehrere "Secpass B" finden. Einer liegt im Guard an's Citadel auf einem Tisch im Südwesten vom Inner Sanctum. Um ihn dort zu finden, müßt ihr den Skill "Perception" benutzen. Das ist die einfache Lösung. Hartgesottene lesen weiter, denn einen anderen Secpass B bekommt man für das Lösen der Traumwelt.

Mit dem Pass kann man unter anderem die Türe der Waffenkammer in der Steeperbase öffnen. Die Crystaline-Wand dahinter muß man allerdings mit roher Gewalt (vier plastic explosives) öffnen.

"Was soll man in der Traumwelt machen?"

In die "Traumwelt" gelangt ein Ranger, wenn er "Finster's Head" mit der "Mind ink"-Maschine im oberen Level von Projekt Darwin im Süden von Darwin Village verbindet.

Die Traumwelt ist ein Intelligenztest, mit der der verrückte Finster — in falscher Deutung der "Darwinischen Vererbungstheorie" — die Überlebensberechtigung seiner Probanden prüft.

Entsprechend muß man auch handeln.

Zone 1

Der Teleporter rechts oben teleportiert einen wieder zurück in die "reale Welt". Am Computer-Terminal links oben

muß man eine Zahlenfolge ergänzen: "2,4,8,16,?". Wenn man "32" eingibt, öffnet sich eine Wand zu Zone 2.

## Zone 2.

Das Terminal stellt eine weitere Aufgabe: "4,2,8,4,32,16,7". Durch Eingabe der richtigen Zahl (512) öffnet sich die Türe zu Zone 3.

### Zone 3.

Hier lautet die Lösung zu "4,6,8,12,7". 20. Den "Night Terror" kann man töten, muß es aber nicht, weil er einem zunächst nichts antut. Wie es sich für eine Alpträumerfigur gehört, kann der Night Terror reichlich Schadenspunkte verkräften. Sage und schreibe 9500. Wenn man ihn tötet, erhält man 32000 Erfahrungspunkte.

Eine kleine Anmerkung. Die mit Abstand beste Waffe ist der "Red Ryder". Er richtet bei jedem Schuss 650 bis 900 Schaden an, trifft immer, egal aus welcher Entfernung, und durchschlägt jede Rüstung. Dabei benötigt er als Munition ganz normale 762 Patronen, die er aus einem 63 Schuss fassenden Magazin verballert.

#### Zone 4

Diese Zone ist die komplizierteste von allen. Wieder muß man das Terminal unten rechts erreichen, allerdings wird man bei jedem Schritt auf ein willkürlich ausgesuchtes Feld teleportiert.

Die Lösung: Man geht so lange herum, bis einem (in der linken oberen Raumecke) die eigentliche Aufgabe gestellt wird "Look before you leap! I want to eat your brain!" Ab jetzt muß man viermal das Attribut "IQ" (als Richtung -Space- eingeben) benutzen Jetzt wird man mit dem Kommentar "Cue ball in the corner pocket! See, I call my shots!" in die linke untere Ecke teleportiert Von hier aus kann man auf direktem Weg nach rechts zum Terminal gehen Am Terminal: Are you still here? This is private Only am allowed further" als Antwort "Finster" eingeben dadurch wird wieder eine Wand zu Zone 5 geöffnet

Hier

spider", die man töten muß, das gibt 700 Erfahrungspunkte. Das Netz der Spinne, das den Weg zum nächsten Terminal versperrt, zerstört man wieder mit "IQ". Auf den Satz "You cannot be here. Nothing will get beyond this point", erwidert man natürlich "Nothing" und gelangt so in Zone 6.

### Zone 6

Auf dem Weg zum nächsten Terminal wird man von Finster zu einem Baseballspiel aufgefordert. Hat man ausreichend gute Werte, so gelingt einem ein "Home-run" und man gelangt automatisch in Zone 7. Wenn nicht, darf man sich mit der typisch amerikanischen Frage "So, you think yourself good at baseball, eh? Then who won the 1936 world series?" herumschlagen. DeLoe sagt laut: "New York Yankees".

## Zone 7

Die Silikonwände zerstört man mit "Strength". Hier wird man von einem Androiden angegriffen, den man für 120 Erfahrungspunkte töten muß. Man findet ein "eather ackel" und ein "robe". Die innere Wand kann man nur mit "Strength" an der nordöstlichen Stelle niederräumen. Vorher wird man aber von einem weiteren Androiden angegriffen, bei dem man ein "bug in the Man" muß alle Teile mitnehmen, dann öffnet sich im Norden eine Wand, die in die achte Zone führt.

## Zone E

Hier wird man sofort von Irving John Finster angegriffen, den man für nur sechs Experience Points töten muß. Gleich darauf greifen Finster Smister und F nster Dexter an, bei denen man einen Androidenkopf findet. Beim Aufheben passiert folgendes: "The plastic face drips of black blood. The eyes open, the head speaks. April 15, 1912! Killed a ship What am I?" Die Antwort lautet "Iceberg".

## Zone 9

Das schönste Angebot "I offer a choice. Your life for those of your comrades. West for you, east to kill them.", lehnt man natürlich ab und wählt den linken Weg.

## Zone 1

Man darf über höchst "tiefsinnige" Probleme wie

- What is the union of one?
- What is the sound of one hand clapping?
- What is the difference between a duck?

nachd

Zone 11:  
Hier wird man von Finster Leviathan angegriffen. Er kann 1000 Schadenspunkte verkräften. Als Belohnung gibt es 1200 Erfahrungspunkte und den heißersehten "Secpass B".

# DER ETWAS ANDERE VERSAND!

## 24-Stunden-Service!

W. ja + hierin ist die Bräse v. Spillesterns & Schmidt nicht richtig zu verstehen  
verhält sich n. verfahren. Au. d. + geachteter Artikel ermitteln Sie natürlich volle  
Glaub- u. W. ohne jede Verfügung n. HBR und teilweise in den A.M. ST sowie alle  
Bücher mit der kleinen Auswahl aus anderen hochschulgängigen Programmen

[illegible]

**NUMBER TWO OF MONTH**

[illegible]

Kostenloser Kataloge für PD, Bücher Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertypen anfordern. Lieferung per NH zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorbestellung zzgl. 1,- DM, ab 100,- DM Bestellen Versandkostenfrei. Auslandsbestellung zzgl. 4,- DM, ab 100,- DM Bestellen Versandkostenfrei.

## COMPUTER-VERSAND

# Schlichting

...der etwas andere Versand

ATARI-Fachmarkt MS-DOS-Fachmarkt • NEC-Fachhandel

Rund um die Uhr: ☎ 030/7862550

Postanschrift: Katzbachstraße 8 D-1000 Berlin 61

Ladengeschäft Kalzbachstraße 6+8 D-1000 Berlin 61

Fax 030 786 19 04 Händleranfragen erwünscht





Tür mit einem kleinen Kreis darüber zu der entsprechenden Tür mit der gleichen Nummer. Bei den Kreuzen erhält man Freileben, Zaubersprüche, Shurikans, Powersymbole und andere nützliche Dinge. Der Kreis mit dem Kreuz markiert die Startposition.

## Forgotten Worlds (Mega Drive)

Guido Degenhardt aus Salzgitter schickt uns einen Trick, das Spiel leichter zu machen. Allerdings funktioniert das nur, wenn man zu zweit spielt. Wenn man jedoch zu zweit spielt und ein Leben verliert, kann man sofort wieder mitmischen. Das Geld für die sonst so nötige Energie in den Shops kann man sich jetzt also für Extrawaffen aufsparen.

## Dragon Spirit (PC-Engine)

Für alle, die noch nicht den Zauberer im achten Level von Dragon Spirit besiegen konnten, haben wir hier einen Tip. Damit besiegt man ihn zwar nicht todsicher, aber es wird auf jeden Fall um einiges einfacher. Kurz vor Schluß des Levels gibt es eine Gabelung (siehe Bild 3). Mit dem Drachen fliegt man jetzt Weg A und bewegt sich ganz dicht an der Mauer entlang. Dann fliegt man nach vorne, bis man zur horizontalen Mauer kommt. Da

wirft man ungefähr zehn Bomben auf die Ecke der Mauer (siehe Bild 2), woraufhin ein Extra mit einem gelben Fragezeichen erscheint (das gleiche also wie im siebten Level). Mit dem Extra wird man klein geschickt, den Dreier-Spreizschuß ab und ist für eine kurze Zeit unverwundbar. Damit kommt man leicht durch die

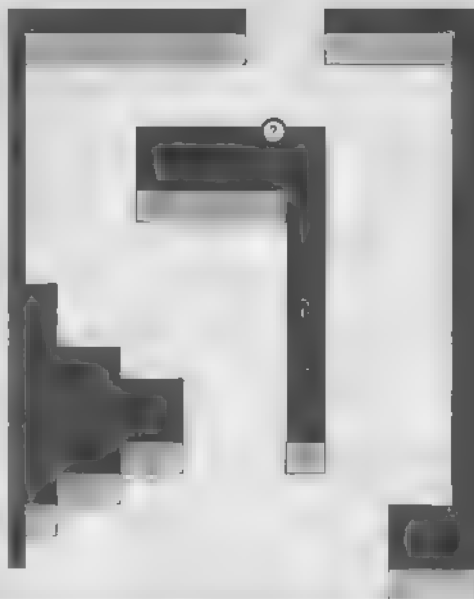


Bild 2: Wenn man 10 Feuerbälle auf die Mauer wirft, erscheint es

## Super Shinobi (Mega Drive)

Christian Liedtke schickt uns eine Karte (Bild 1), mit der man wesentlich leichter zum Endmonster dieses Super-Spiels kommen sollte. Die kleinen Quadrate mit den Zahlen sind Türen. Dabei führt im Plan jede

aus den Wänden schließenden Speere hindurch.

Für den Zauberer sollte man so viele Geschwindigkeitsextras wie möglich sammeln (die bekommt man vorher), damit man seinen Bewegungen und

seinem blauen Bumerang ausweichen kann. Er muß ungefähr 20mal am Kopf getroffen werden und zwar immer dann, wenn er die Arme öffnet (Bild 4). Der Hinweis stammt von Stefan Söns aus Marl.

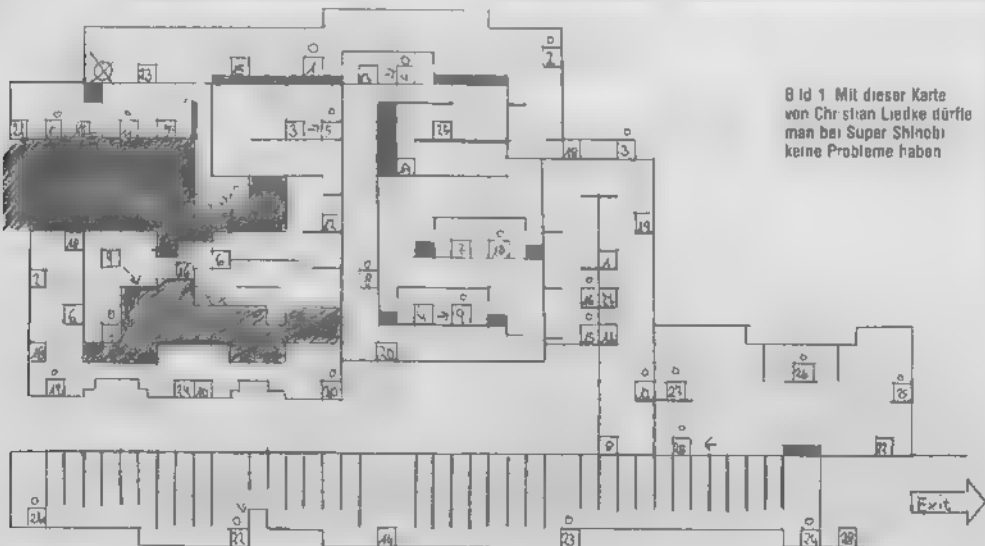


Bild 1: Mit dieser Karte von Christian Liedtke dürfte man bei Super Shinobi keine Probleme haben.

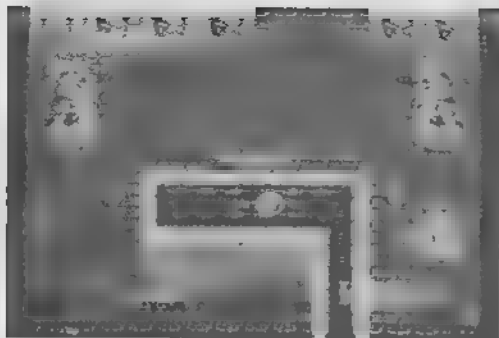


Bild 3. Kurz vor Schluß in 8. Level wartet das geheime Extra

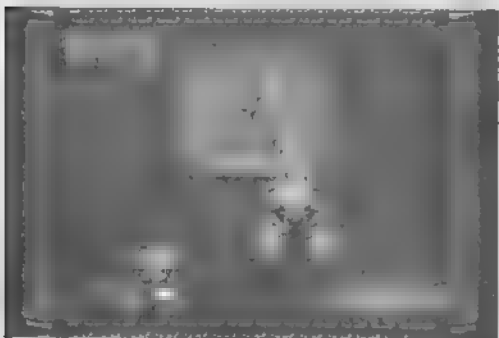


Bild 4. Der Endgegner. Immer auf die offenen Arme schießen

## Alex Kidd In High Tech World, Teil 3 (Sega)

Bevor wir da weitermachen, wo wir im letzten Monat aufgehört haben, nämlich bei den Schweb-Versuchen mit dem Hang-Glider, kurz noch ein paar Worte zu den letzten beiden Folgen. Es kann sein, daß man bei den Punkten "5" und "10" aus POWER PLAY 4/90 niemanden vorfindet. Gleiches könnte bei Punkt "20" aus dem letzten Heft passieren. In dem Fall hilft nur eines: Das Zimmer verlassen und wieder reingehen, und zwar so lange bis jemand da ist. Nun aber weiter mit unserer Lösung.

Nachdem wir das Schloß verlassen haben, müssen wir uns mit den Ninjas im Wald herum-schlagen. Die erste Hälfte dieses Spielabschnittes findet am Boden die zweite in luftiger Höhe von Ast zu Ast statt. Zwischen dem achten und dem neunten Baum schwebt eine kleine gelbe Wolke. Von dem linken Ast aus soll-

tet ihr mal fünf Sterne in Richtung Wolke werfen. Springt dann mal vom linken zum rechten Ast. Wenn ihr das zweimal macht, erscheint ein Zauberer, der Tips für den Kartenleger im Dorf gibt. Vorsicht vor den roten Ninjas. Wenn Alex ihnen zu nahe kommt, werfen sie Bomben, und Alex muß von vorne anfangen. Das Paßwort sollte man sich aufschreiben. Auf dem Wasser bei der sechsten Plattform schwebt noch einmal eine gelbe Wolke. Auch hier fünf Sterchen werfen. Das gleiche sollte man vom letzten Baum vor dem Dorf wiederholen.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten. Bei der ersten kommt man nach 13 Uhr im Dorf an. Im Hamburger-Laden bekommt man 1000 Goldstücke, kann dafür Essen und Trinken kaufen, den Backscratcher erwerben und diesen auch wieder verkaufen. Mehr ist nicht zu tun. Man muß vor 13 Uhr im Dorf sein, sonst darf man das Spiel von vorne spielen.

Die zweite Möglichkeit ist: Man kommt vor 13 Uhr an. Jetzt geht man genau um 13 Uhr (!)

zum ersten Wächter und spricht mit ihm. Der schickt einen wieder weg, nur geht dann eine Tür auf und Alex bekommt von einer Frau einen Paß. Mit diesem geht man zum Checkpoint und findet sich anschließend im Wald wieder, wo man mit den rennenden Bürgern alles niedermacht. Dann geht's übers Wasser, wo es nicht einfach wird. Hier ist genaues Reagieren angesagt. Weder durch den Wald, müssen Würmer, Ninjas und Flughörnchen abgewehrt werden. Über die Brücke geht's zum letzten Wald. Und danach ruft die "High Tech World". Dort angekommen, kann man sich den nicht besonders einfachen Schluß anschauen. Die Tips dieser Serie stammen von Norbert Eschrich aus Stuttgart. hf

J5 5 J5 \*

A3 1 D1 A1

A2 1 A2 12

F7 A4 C6 127

Jetzt muß man "nur" noch den Obermütz des Landes mit Bällen eindecken, und das Spiel ist gelöst. Man bekommt folgendes Paßwort:

A1 A2 B1 B2

C4 D5 E5 E1

C4 G3 F1 C1

F2 B1 J5 127

Wenn ihr das eingibt, erlebt ihr Euer blaues Wunder. hf

## Neutopia (PC-Engine)

Das Koordinaten-System aus Ausgabe 3/90 für Neutopia, mit dessen Hilfe man sich die Paßwörter notieren kann, hat Schule gemacht. Hier kommt noch ein Paßwort für Neutopia, diesmal von Ulrich Onischke aus Berlin. Damit hat er acht Dungeons geschafft. hf

N 5 D4 E4 E5 E6

J5 A7 G6 D1 J1 C4 K1

G2 K3 A4 A5 B5

## World Court Tennis (PC-Engine)

Nach dem gleichen Prinzip wie wir in der POWER PLAY 3/90 die japanischen Paßwörter für Neutopia notierten, kann man auch die für World Court Tennis aufschreiben (siehe B. d. 5). Bei "The Quest" kann man das gut gebrauchen. Marco Sonntag aus Tiengen hat ein paar Paßwörter herausgespielt. Wer die teuerste Tennisausrüstung haben will, sollte folgendes Paßwort eingeben:

Mit diesem Paßwort sind außerdem alle Zwischengegner bereits vom Platz gepusht.

## Thunderforce II (Mega Drive)

Bei jedem geraden Level (2, 4, 6 usw.) kann man dick Bonus-Punkte kassieren, wenn man den Level übersteht, ohne einen einzigen Gegner abzuschießen. Beim Endgegner gilt das natürlich nicht. Es ist zwar nicht einfach, den Tonnen von Sprites auszuweichen, aber der Punktebonus ist es wert. Der Tip stammt von Ken Takeda. hf

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										END

Bild 5. Mit dem Raster sind Paßwörter kein Problem

### Wonderboy III, Teil 3 (Sega)

Die endlose Metamorphose geht weiter. Nachdem Wonderboy sich in der letzten **POWER PLAY** in einen Piranha verwandelt hat, wollen wir jetzt sehen, was wir in dieser Gestalt alles anstellen können.

### Die Vorbereitung

A erstes marsch ergen wir durch die Tür unter dem Shop im He matdorf Wir sprin gen in den Brunnen und schwimmen nach rechts a sob wir zur Wasser anschaft wollen vo her g btes in dem wasserdurchlä feren Turne eine Abzw gung nach oben Da Wonderby Fischgestalt schwimmen kann können wir dort wieder aus dem Wassera ussprin gen Wir anden vor einer Tür die von aufer Steinen bockert st In Moment können wir da noch nchts ausrichten aber das kommt später Auf eden Fa solten wir uns diese Tür mer ken Wir hupfen nach rechts weiter und anden vor einem weiten Häuschen Dann abt es eine Kiste die aher und nutzlichen Kerkram enthalt Obri gends sind alle Kisten immer wieder vo m Gek Extra Wällen und anderem Zubehö r wenn man das Escha Maser System erneut einschalte m ersten und zweiten Teil sind wir schon auf solche kisten gesto ßen Durch d essen Trick kann man relativ seine zu viel Geld Wenn wir jetzt weiter nach rechts gehen sehen wir einen Abgrund und dahinter einen Pfe nach rechts Dort kommen wir noch n cht h a Da Wonderby den Abgrund n cht jorspr ngen kann Wir lassen uns in den Abgrund fallen und anden genau vor der Tür die uns weder ns He matdorf bringt Dort angekommen gehi s auf zum Turm und von da weder z der Landschaft in der auch die Pyramide stand Durch die Lava

Wir wenden uns diesmal nach rechts, wo wir schon bald

auf mehrere Lava Seen sto-  
ßen. Wonderboy darf dort auf-  
garke nen Fa h n e n t a n  
d i m s o n s t s e h r v i e l E n e r g i e a b-  
gezogen wird Zugegeben  
es ste n e d e r s c h w e r e s t e n  
Abschnitte des Spie s. Es hilft  
aber nichts, dort müssen wir  
durch. Nach einer Weile kom-  
men wir auf ne n e m l e i n e n e  
Tur. Wenn wir dort angekom-  
men sind, haben wir es ge-  
schafft. Dort kaufen wir uns  
den DRAGON MAIL für 300  
Goldstücke. Wenn wir diesen  
benutzen kann uns die Lava  
nichts mehr anhaben. Dann f-  
schen wir noch unsere Her-  
chen auf und viele Leute  
durch die Lava landschaft.  
Laßt Euch jetzt ruhig die La-  
va fälen auf dem Grund, des  
feurigen Sees kann man die  
verschiedenen Monster  
besser bekämpfen. Sie sch-  
können wir be einem Turm  
siehe Bild 2.

### Ein hartes Schwert

[illegible]

## Das Dorfgeheimnis

Sicher werden Ihre he. Eltern

Exkursionen der vier Felsbänke im Wasser bemerkt haben die man bisher nicht gewiss (siehe Bild 8). Die kann man jetzt ohne Probleme mit dem Thunder Sabbe zersplachten. Daher gibt es aber sie aufwärts. Als Ma smann kommen wir das nicht rauf. Im Dorf können wir uns jedoch nach Beben in die Tergestalten verwandeln. Die wir vor unserer Odyssee angenommen haben. Geht wieder in dem Raum unter dem Dorf. Geschäft. Ich seh' tot an der linken Wand einen einzelnen Stein. Wenn ich es an mir fassen will, so wert ich es. Ich hier auf der einen Fragezeichen sehe Bild 9. Aber es ist also nicht erscheinene. Tu hier. Und es war er. Verwandlung. Paff! in der Bevor



Bild 6 Ist er nicht süß? Einfach unter den Hakenschaufel stellen

ns noch auf den Weg zum  
nächster Ober Mann le  
ch ist so ten wir uns recht  
sprechen d vorbereiten. Als  
Maß schenag wir noch ein  
mal den Weg nach rks r Dorf  
den geche den wir schon  
in der letzten POWER PLAY  
gegriffen und dort gibt es ei  
ner Shop nd ein wies ten  
SHOGUN.AMELLA erste  
hen und wenn wir diesen an  
zeihen auch ein SHOGUN  
LADE und ein SHOGUN  
SHELD Ganz nks in der  
Landschaft gab es unter was  
se einen Shop wo wir die  
He franka ten. Jetzt wieder  
zu rks n Dorf und ab zum  
Obersch. rken.

## Weg unter Wasser

Am schwimmen zu den  
Blöcken im Wasser und zer-  
schlagen diese. Der Weg führt

weiter nach unten eine ganze Weile nach rechts und dann wieder steil aufwärts. Dank des "SHOGUN BLADE" können wir die blauen Fische recht eicherleigert gen Der Wegmündung in einer Abzweigung nehmen. Erst die Zeit und schwimmt erst nach links. Dort gibt es ein Krankenhaus, wo man sich die Herzen wieder aufschreiben lassen kann. Dann geht's nach rechts, wo wir nach kurzer Zeit auf ein Schiffswrack stoßen. Da müssen wir gleich weiter, aber erst schwimmen wir weiter nach rechts und dann wieder nach unten. Dort kommen wir zu einer Tür hinter der sich das linke Herzen verbirgt. Zurück zum Schiffswrack. Durch die kopfstehende Tür rechts ins Innere.

## Das Krokodil

Der überbeschränkte entpuppt sich als allesknopf mit nur einer Hand. Und es immer ist, daß er haftenweise 16 Haken umschmeißt. Aber auch die gibt es eine sichere Tak. Man kann sich am Ende noch ein, daß die Haken in einem Bogen über und unter einem Hakenpfund sehe. Bei 16 Da. So hat es kommt bei seinem Angreifen ein gutes Stück auf uns zu, geht pft. Wenn die Haken aus uns hinweg sind, hüpft er weiter auf uns zu und wir zu dem erneuten Haken schale ansetzen. In dem Moment springt er und schlägt auf seine Schnauze. Er erschrocken hüpft er einen Sprung zurück und das Spielchen beginnt von vorne. Wenn wir ihm alle 16 Points abgeknöpft haben, verwandelt uns die geknöpfte baule f amme in einen Löwen. Wir werden durch eine Tür zu einer zwischen, wohl bekannten Landschaft befördert. Bald dort nach rechts zum Shop. Hinter der Tür steht ein Stein in der Luft schweben. Der Löwe kann diesen mit einer waghalsigen Bewegung zerschlagen. Erscheint eine Tür die uns drückt wieder ins Hotel und befördert uns



**Bild 7** In diesem Turm gibt's ein tolles Schwert



Bild 8. Noch kommt man hier nicht durch



**Bild 9. Das Fragezeichen führt zur Plattform**

# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

## ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan.

### PC Engine Super Grafx + Battle Ace 649,-

PC Engine RGB + 1 Spre	449
RGB Colour Booster	79
Joyboard XE	79
Joyboard PC	99
Sonderangebot CD-ROM	649
Darius	4
Final Zone I	119
Golden Axe	19
Sideways special	9
Red Alert	19
Wonderboy Monsterland	19
5-Player Adapter	69
Iron Commander Joypad	59
Armed F	109
Atomic Robo Kid	119
Bioda	99
Bloody Wolf	99
Chase HQ	99
City Hunter	109
Cybercore	109
Dodgeball	99
Dungeon Explorer	99
F1 Triple Battle	99
Genpei	99
Gunhed	99
Heavy Unit	99
Motocycle	99
Mr. Hell	99
Neotopia	99
New Zealand Story	109
Paranoia	109
PC Kid (PC Gaming)	99
Psychochaser	109
Sokoban	99
Son Son II	99
Space Invaders	99
Spialterhouse	109
Super Volleyball	109
Tiger Hell	109
Tiger Road	99
USA Pro Basketball	99
Volley	99
World Court Tennis	99
PC Engine Fan	15

Herzog I	119
Kujakuoh II	19
New Zealand Story	119
Rambo II	119
Rick Sports Basketball	119
Sokoban	19
Sushi Hang On	119
Super Stunob	19
Tekken	19
World Cup Soccer	119
Zorro	119
Sega Fan	15

## Atari Lynx

Lynx Gr. Edge at	399
Boxing	69
Extra	69
California Games	69
Gates Of Zendokan	69
Chips Challenge	69

## Ankündigungen für Mai/Juni bei Anzeigenschau

### Amiga - Atari ST - C 64 - IBM - PC Engine - Sega Mega Drive

A10 Tank Killer	BM
Atomic Robo Kid	Sega Mega Drive
Conquest of	
Camelot	119,- IBM
Cyberball	Atan ST/Amiga/C64
Batman	Sega Mega Drive
Bebal	PC Engine
Dragonflight	Atan ST/Amiga
Death Bringer	PC Engine CD
Dynamic Debugger	Amiga
Elvira	Atan ST/Amiga/IBM
Football Manager	
World Cup	Atan ST Amiga/C64
Ghostbuster	Sega Mega Drive
Imperium	Atan ST Amiga
Lost Patrol	Atan ST Amiga
Midwinter	Amiga
Pirates	79,- Amiga
Sherman M4	Atan ST Amiga
Soccer Human	
Cup 90	PC Engine
Starlord	Atan ST Amiga
Super Monaco GP	Sega Mega Drive
Tennis Cup	Atan ST Amiga/IBM
Their Finest Hour	Atan ST Amiga
Unreal	Atan ST/Amiga
Wolfpack	IBM

## C 64 Disc

Bomber	59
Boxing Manager	45
Castle Master	45
Chambers of Shaoim	49
Champions of Kryn	75
Crack Down	45
E Motion	45
Epyx 21	49
Great Courts	49
Ghostbuster I	45
Heavy Meta.	45
Iron Lord	49
Knights of Legend	59
North Sea Memo	29
Panzer Battles	49
Rainbow Islands	45
Sonic Boom	45
Space Rogue	59
Starlight	49
Startrash	39
Tangled Tales	59
TV Sports Football	59
X Out	45

## C 64 Disc - Bestseller Classics

Bards Tale I I	59
Battle Chess	49
Battle of Napoleon	69
Champions of Kryn	75
Dragon Wars	49
Football Manager II + Kit	49
Curse of the Azure Bonds	75
Em Hughes Int. Soccer	45
Oil Imperium	45
Panzersinke	69
Pool of Radiance	69
Sentinel Worlds	49
Star Trek	49
Steel Thunder	49
Ultima V	69
Wasteland	49
Gunship	49
Microprose Soccer	49
Pirates	49
Silent Service	49
Sleath Fighter	49

## Hintbooks:

Bards Tale 1/2 I	je 29
Dragon Wars	29
Zak McKracken	19
Curse of the Azure Bonds	29
Indiana Jones	17
Quest for Clues I	39
Starlight	29

## SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

### Neu Jetzt auch PAL-Version, Anschluß an jeden Fernseher

Konsole + 1 Spiel	449
Joyboard ST	99
Assault Suit Leynos	119
Afterburner	9
Air Diver	119
Final Blow	119
Forgotten Worlds	119
Ghouls and Ghosts	119

Briefumschlag belegen. Versand per NN oder Vorkasse  
plus 8,- DM Versandkosten. Inland! Auslandsbestellun-  
gen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Anmerkung:  
Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren  
Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne

Wir sind auch in Nürnberg: Große Filiale am Jakobsplatz 2 U-Bahnhaltestelle Weiher Turm.

Versandzentrale + Laden in München: S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2

Telefon München + Versand 089/5022463, Fax 089/5026767, Telefon Nürnberg (kein Versand) 0911/203028

# 089/5022463



## Bloody Wolf (PC-Engine)

Im siebten Level gibt es eine Stelle in den Sumpfen, wo man seine jeweilige Extrawaffe auf 99 Schüsse ausbauen kann. Dirk Dombrowski aus München schreibt außerdem, daß dies die einzige Methode wäre, den Endgegner zu besiegen. Die letzte Versorgungshütte vor dem Endmonster bringt das Geheimnis. Hinter der Hütte richtet man seinen Flammenwerfer direkt über dem Dach auf den linken Bildschirm. Den Flammenwerfer bekommt man übrigens in der Hütte. Wenn man alles richtig gemacht hat, ertönt ein Signal und ein weißes Symbol erscheint am Bildschirm. Wenn man dieses einsammelt, hat man die 99 Schüsse. hf

## Battle Ace (Super Grafx)

Drückt man im Titelbild "Select" und dann "Run", ihr kommt dann in ein Soundmenü, bei dem ihr mit den Tasten "I" und "B" die Title auswählt und diese mit "Run" anhört. Der Tip stammt von Klaus Dersam aus Hannover. hf

## Mickey Mouse (Game Boy)

Wer Probleme mit einem Level hatte, konnte bisher nur darauf hoffen, daß er die problematische Stelle irgendwann einmal meistert, um weiterzukommen. Mit unserer Tabelle aller 80 Level könnt ihr gleich bei einem beliebigen Level anfangen. hf

### Levels für Mickey Mouse

2	SZWS	21	SP3Z	41	PSRW	61	PPMX
3	SZS2S	22	SYE2	42	PZFW	62	PVCX
4	ZZPS	23	ZP4Z	43	YSJW	63	YPAX
5	SW3S	24	ZY9Z	44	YZKW	64	YYOX
6	SKES	25	WZRZ	45	PWMW	65	S3S2
7	ZW4S	26	WTFZ	46	PXCW	66	SIW2
8	ZX9S	27	XZJZ	47	YWAU	67	Z3Z2
9		28	XTKZ	48	YXOW	68	ZIP2
10	WZFS	29	WPMZ	49	Z2SX	69	SE3Z
11	X5JS	30	WXCZ	50	ZTWX	70	SHE2
12	XZKS	31	XPAZ	51	T2ZX	71	ZE4Z
13	WWMS	32	XVOZ	52	TTPX	72	ZH9Z
14	WXCS	33	ZSSW	53	ZP0X	73	W3R2
15	XWAS	34	Z2WW	54	ZYEX	74	WIF2
16	XXOS	35	TS2W	55	TP4X	75	X3J2
17	S2SZ	36	Z2PW	56	TY9X	76	XIK2
18	STWZ	37	ZW3W	57	Z2RX	77	WEM2
19	Z2Z2	38	ZKFW	58	PTFX	78	WHX2
		39	TW4W	59	Y2JX	79	XEA2

## Psycho Fox (Sega)

Auch hierzu hat Norbert Eschrich aus Stuttgart in Zusammenarbeit mit der Spielergemeinschaft Lutze aus Boven eine Tips. Eier sollte

man grundsätzlich immer von rechts aufboxen, also erst drüberspringen. Das hat den Effekt, daß eventuelle Fende nach links laufen und einem nicht schaden. ein Extraleben-Fuchs jedoch nach rechts da-

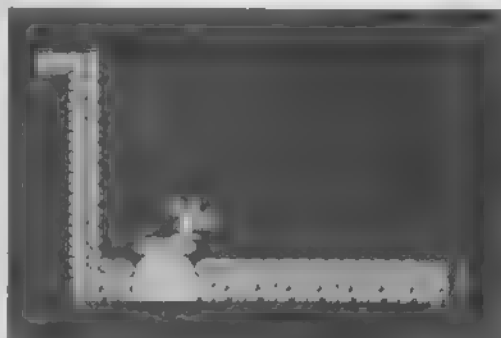


Bild 10 Links geht's zu 5-1 rechts zu 4-1

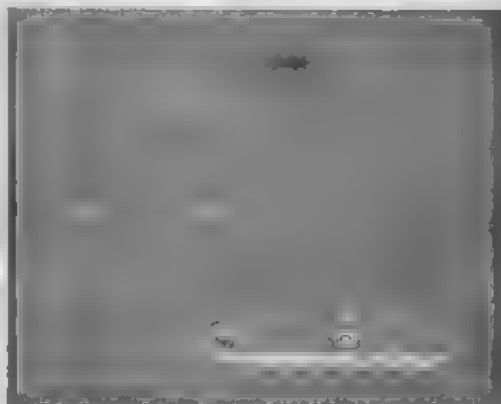


Bild 11 Der Eingang zur Warp-Zone

vonflitzt und einem sozusagen direkt in die Arme läuft.

Außerdem gibt es in Runde 13 eine Warp-Zone, mit der man direkt in einen höheren Spielabschnitt gelangt. Dazu stellt man sich auf die Plattform neben der Wolke, springt hoch bis auf die Höhe der linken Plattform und boxt, wie im Bild 11 gezeigt, in der Luft herum oder läßt den Vogel fliegen. Es bilden sich Risse in der Luft. Das wiederholt man so lange, bis ein schwarzes Loch in der Luft entstanden ist. Dort springt man hinein, und findet sich in einem Geheimgang wieder (siehe Bild 10). Die linke Müchlasche führt in Zone 5.1, die rechte nach 4-1. hf

## Space Hamier II (Mega Drive)

Auch bei diesem Spiel kann man glücklicherweise das Level aussuchen. Dazu hält man im Titelbild Knopf "C" gedrückt und drückt zweimal "Start". Dann kann man mit dem Steuerkreuz links und rechts die zwölf Levels auswählen. Der Tip stammt von Bernhard Schade aus Böttrich. hf

## Tennis Ace (Sega)

30 Matches gilt es bei "Tennis Ace" zu durchspielen, bevor man sich der Meister aller Klassen nennen darf. Das ist nicht gerade wenig. Mit folgendem Paßwort seid ihr in der letzten Runde und müßt nur noch den Endgegner besiegen.

Andreas Matter aus Luzern spielte so weit, daß er uns das Paßwort schicken konnte. hf

## Altered Beast (Mega Drive)

Das Options-Menü ist hier etwas schwieriger zu aktivieren. Bevor ihr die Konsole einschaltet, drückt ihr Knopf "B" und "Reset" und schaltet die Konsole dann ein, wobei ihr die beiden Knöpfe gedrückt lassen müßt. Anschließend drückt ihr zusätzlich "Start" und das Options-Menü erscheint. hf

## Track & Field II (Nintendo)

Michael Faßbeck aus Dusseldorf erspielte für acht Tage die folgenden Paßwörter:

Tag	Paßwort
1	B11K4Z2G
2	114Q3Z E
3	114X3Z2G
4	114Q4P E
5	B76K4P N
6	W7N9Q3P2N
7	STN2XMP N
8	B172NG2N

Setzt bitte anstelle des "1" einen Pfeil nach unten ein, anstelle des "E" ein Herzchen, anstelle des "X" einen Pfeil nach rechts und anstelle des "2" einen Pfeil nach oben ein. hf

## Section Z (Nintendo)

Andreas Kahl aus Köln schoß sich durch das Labyrinth der Aliens und schrieb sich den Weg auf. Benutzt diesen Weges zur Zentralgehirn, um dem Biest den Garauz zu mahnen. *hf*

Section	Weg nach
01	oben
02	oben
04	oben
06	oben
05	oben
07	unten
11	oben
(Lebensenergie-Transmitter)	
09	oben
08	unten
12	oben
13	oben
16	oben
(Lebensenergie-Transmitter)	
15	oben
16	unten
17	rechts
19	Endgegner

## Section-Z-Abzweigungen (1. Level)

Section	Weg nach
20	unten
21	oben
24	unten
25	unten
26	oben
27	oben
28	oben
29	unten
(Lebensenergie-Transmitter)	
20	unten
21	unten
30	unten
31	rechts
32	rechts
33	oben
34	unten
20	oben
22	unten
35	unten
37	unten
38	rechts
39	Endgegner

## Section-Z-Abzweigungen (2. Level)

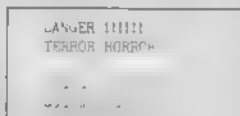
## Gunhed (PC-Engine)

Die Welle von Tips zu diesem Top-Spiel reißt nicht ab. Diesmal geht's darum, das Raumschiff unverwundbar zu machen. Zunächst geht man ins Sound-Menü. Im Titelbild <Select> gedrückt halten und das Joypad abwechselnd nach links und rechts drücken. Das Sound-Menü erscheint.

Dann ins Level-Select-Menü, indem man nacheinander <1> drückt, losläßt, Knopf <2> drückt, losläßt und 21 mal <Select> drückt. Jetzt wählt man 'Sound F4' und drückt <Run>. Der Vorspann erscheint wieder, flackert aber etwas. Man startet das Spiel mit <Run>. Auch der erste Level flackert etwas. Das Spiel bricht man nun mit <Select> und <Run> ab. Jetzt ist das Bild wieder in Ordnung. Wenn man das Spiel erneut startet, ist das Schiff nicht mehr verwundbar. Es kann sein, daß die Prozedur nicht immer klappt. Schaltet dann die PC-Engine noch mal aus, und beginnt das Ganze von vorne. Der Tip stammt von Lothar Gessen aus Aachen. *hf*

## Kid Icarus (Nintendo)

Das Spiel ist zwar so ziemlich eines der ersten, die für das Nintendo erschienen, und auch dementsprechend alt. Roman Divoky aus Wien hat aber so einen tollen Spiele-Code, daß wir ihn unbedingt abdrucken müssen. Gebt wahlweise folgendes ein:



Ihr könnt dann jeweils eine geheime Schluß-Szene bewundern. *hf*

## Pac-Land (PC-Engine)

Kleine Nettigkeiten verschönern das Leben. Unter diesem Motto steht das Menü bei Pac-Land, in dem man die Anzahl der Leben erhöhen und die Musik auswählen kann. Einfach im Titelbild <1>, <2> und <Run> drücken. Ein großer gelber Pac-Man mit japanischen Schriftzeichen erscheint auf dem Bildschirm. Noch mal <1>, <2> und <Select> drücken und man ist im 1. Menü. Hier stellt man die Leben ein. Das Soundmenü erreicht man, wenn man diese Prozedur ein drittes Mal wiederholt. Der Tip stammt von Alexander Hoffmann aus Schwalbach. *hf*

## R. Schuster Computer Computer-Hard- und Software

### Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5/4

Amiga AdLibIT PC5			Amiga AdLibIT PC5		
	77.90	58.90		86.90	58.90
		109.90		86.90	58.90
		73.90		86.90	58.90
	72.90	72.90		86.90	58.90
	83.90	53.90	83.90	53.90	53.90
	107.90	72.90	107.90	72.90	72.90
	88.90	68.90	88.90	58.90	51.90
	73.90	73.90	73.90	58.90	51.90
	43.90			73.90	68.90
	77.90	68.90		87.90	58.90
	62.90	23.90		77.90	18.90
				77.90	75.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77.90	77.90
				77	

**BESSER  
'N AFFEN,  
ALS 'NE MEISE!**

Affenstarke Ideen rund um den Computer

**Affenstark  
in Qualität  
und Preis!**

Super Joy Junior... Super Joy Junior-Sink... Super Joy G... Super  
Joy II Turbo... Super Joy II Supercomputer... Super Joy V Super  
Smart... Super Joy VI Jetprinter... Super Joy III... Super Joy II  
Smart... Super Joy Mouse-Box... Super Joy Mouse-Box... Super Joy  
Und Call II... Disketten K500 und 3.5" Disketten  
www.monkeydata.de

Monkey data RULAG trademark

[illegible]

Rollenspiele als Briefsimulation, die neue Freizeitidee aus den USA!  
Kommen Sie zu Ehren, Adel Land und Reichtum  
schreiben Sie die Geschichte neu!

Für alle Piloten und solche, die es werden wollen, haben wir den ultimativen "Players Guide" für "Their finest Hour: Battle of Britain". Jan-Christoph Klein aus Meerbusch fühlt sich in jeder der einzelnen Maschinen zu Hause und hat seine taktischen Fähigkeiten zu Papier gebracht. Neben speziellen Hinweisen zu jeder der 56 Missionen hat Jan-Christoph noch allgemeine Tipps parat. Wir wollen Euch dieses Mammutwerk natürlich nicht vorenthalten. Aus Platzgründen müssen wir allerdings den "Players Guide" auf mehrere Ausgaben der POWER PLAY verteilen. Und jetzt wünschen wir Euch viel Spaß beim Fliegen.

mh/vai

## Allgemeine Tips

1. Ruhig mal am Anfang einige Trainingsflüge drehen, um sich mit der Maschine, deren Eigenschaften und mit den Instrumenten sowie mit den Sondertasten auf der Tastatur vertraut zu machen.

2. Wer schnell ein Erfolgserlebnis haben möchte, sollte sich auf eine Maschine konzentrieren (z.B. Me-109) und auf ihr mit seiner persönlichen Crew fliegen (am besten sehr oft).

3. Um eine Mission erst mal kennenzulernen, solltet ihr beim ersten Flug alles (DAMAGE, FUEL usw.) auf "unlimited" stellen; nur die Einstufung des Gegners (Ace, Top Ace etc.) solltet ihr möglichst so lassen, wie sie ist, da ihr sonst ziemlich überrascht sein werdet, wenn sich die Gegner später nicht mehr so leicht runterholen lassen.

4. Immer nur auf eine persönliche Crew konzentrieren (d.h. nur immer mit ihr fliegen), nicht immer die Crew wechseln. Das führt nur dazu, daß Eure Punkte, Orden und Beförderungen sich auf mehrere Crews verteilen und ihr nicht so schnell Karriere macht.

5. Gleich am Anfang für jeden Maschinentypen eine persönliche Crew schaffen, damit man schnell Punkte bekommt. Jäger.

Wenn ihr englische Jäger fliegt (Spitfire, Hurricane), müßt ihr Fabriken, Flughäfen, Schiffe und Radarstationen vor feindlichen Bomberangriffen schützen. Oft ist das gar nicht so einfach, da die Bomber nicht gerade schlecht bewaffnet sind und dazu noch von deutschen Jägern be-



# ABGEHOBEN SO FLIEGT IHR BATTLE OF BRITAIN

schützt werden. Es ist sehr schwer zu schaffen, daß die Angriffsziele der Bomber ganz verschont bleiben. Oft passiert folgendes: Man hat eine Me-109 gerade schön im Fadenkreuz, sitzt schon fast genau hinter ihr oder verfolgt sie weite Strecken. Währenddessen gelingt es dann den Bombern, ihren Angriff abzuschließen und ihr Ziel zu treffen oder sogar ganz zu zerstören. Daher sollte man

vor allem die Bomber im Auge behalten und den Angriffen der Jäger so gut wie möglich ausweichen. Was meistens gar nicht so einfach ist. Hat man eine Me-109 im Nacken und hört schon die 20 mm Kanonen knallen, ist es natürlich schwer, dem Bomber zu folgen, der dann in der Regel noch außer Schußweite vor einem liegt. In den meisten Fällen muß man bald den Angriff

auf den Bomber aufgeben. da die eigene Maschine bald wie ein fliegender Schweizer Käse aussieht.

Wid man trotzdem den Angriff hartnäckig auf die Bomber fortsetzen, was auch meistens das Beste ist, muß man geschickte Taktiken anwenden, um den Jägern auszuweichen.

a. Man wackelt wie wild mit den Flügeln hin und her und



# AFC Computer & Telefonfachhandel

4048 Grevenbroich 2 • Poststraße 75

Tel. 02181/73797 3562

Versand & Ladenverkauf

Computerspiele in großer Auswahl zu Top-Preisen, alle Systeme

	Amiga 5	G 64 BM
Great Court	47/47	43/66
Dragons Breath	89/69	
F-29	59/59	
Midwinter	79/79	7/6
Investition	69/69	
Damocles	89/69	

Amiga 5 1/2" Laufwerk extern 199 DM intern 179 DM

Alan 3,5" extern 219 DM Anrufbeantworter ab 183 DM

Disketten 3,5 13,90 DM 5,25 5,80 DM Autotelefon ab 4999 DM netto

Drucker LQ-400 689 DM LQ-10 439 DM

Wir haben Top-Preise. Fragen Sie nach weiteren Computer- & Telefonzubehör. Händleranfragen erwünscht!

## SCHAU BEI "WORLD OF WONDERS" MAL REIN!

TITEL	2-86 (C)	2-84 (B)	AMIGA	AT	PC	PP/S (Achtung!)
Buckin' Bill			74,90	89,90	74,90	
Crash Master II	29,90	39,90	89,90	74,90	74,90	14,5 / 21 5/29 3
Crash Master II			74,90	89,90	74,90	
Cyberball II	29,90	39,90	89,90	49,90	89,90	
Flux II	29,90	39,90	49,90	89,90	89,90	06 96 32 46
Target Tails		54,90			74,90	
Target Tails	29,90	39,90	89,90	89,90	74,90	
Target Tails			89,90	89,90	74,90	
Warrior	29,90	39,90	89,90	89,90	74,90	
Warrior			89,90	89,90	74,90	

Neu Sega, Nintendo Atari, VHS und andere Spiele - Systeme - A.1

VERSAND: NIN + 6,00 DM VORANSCH. + 4,00 DM

→ TAG. ICH  
NEUCHTEN

weicht so den Schüssen seines Verfolgers aus. Auch Steigen und schnelles Sinken, verbunden mit dieser Taktik, hat sich bewährt.

b) Man läßt den Gegner an sich vorbeifliegen, indem man einen Salto nach unten macht (das gleiche kann man natürlich auch nach oben machen, was sich vor allem in niedrigen Höhen empfiehlt).

Wenn der Gegner schon näher hinter einem ist, kann man auch die Räder und Flaps ausfahren, was aber nicht so effektiv und sicher ist. Auch das Abschalten des Motors oder die Umdrehungen zu senken, hat sich bei mir nicht als sehr gut erwiesen, da man so oft einen Stall provoziert.



Als deutscher Jägerpilot habt ihr es um vieles einfacher, da ihr erstens zwei super Maschinen zur Verfügung habt (ich persönlich halte die Me-109 für die Maschine mit den besten Eigenschaften in dem Spiel) und da zweitens Eure Aufträge meistens nicht sehr schwer sind. Als Me 109, 110 habt ihr nämlich fast immer die Aufgabe, Eure Bomber vor gegnerischen Fliegerangriffen zu schützen, so daß sie ungehindert ihren Bombenangriff ausführen können. Da die Bomber recht gut gepanzert und bewaffnet sind und ihr auch sehr gut bewaffnet seid, ist es meistens kein Problem, Eure Bomber zu schützen. Bomber

Bomber könnt ihr nur fliegen, wenn ihr für die deutsche Seite fliegt. Unterscheiden wir zwischen folgenden Bombertypen:

1. Jagdbomber Me-109/110
2. Sturzkampfbomber Ju 87 Stuka
3. Schwere Bomber He-111/Dornier Do-17/Junker Ju-88A 1

Eure Aufgabe als Bomberpilot ist es, Bodenziele zu bombardieren, das wären Fabriken, Flugplätze, Radarstationen und Schiffe. Recht schwer wird die Sache, wenn viele Gegner in der Luft sind oder wenn Euer Begleitschutz fehlt oder jämmerlich versagt. Man muß den Bombenauftrag ausführen (d.h. treffen) und dazu noch seine Maschine vor gegnerischen Flugzeugen verteidigen. Eine schwere Aufgabe.

c) Eine der besten Taktiken (man muß aber am besten über 3000 Fuß fliegen), wenn ein Gegner genau hinter einem sitzt, ist, die Maschine steil hochzuziehen, bis man die Sonne (bei normalem Stand) etwas über seinem Fadenkreuz hat. Nun schaut man in den Rückspiegel und sieht, wie die gegnerische Maschine unter einem herfliegt. Wenn die Maschine aus dem Spiegel verschwunden ist, taucht man wieder schnell nach unten — und siehe da: Das gegnerische Flugzeug sitzt einem im Fadenkreuz. Oft nimmt einem ein "Stall" aber die Arbeit ab, nach unten ziehen zu müssen. Am bequemsten für einen englischen Jägerpiloten ist es natürlich, erst den gesamten Begleitschutz auszuschalten und sich dann auf die Bomber zu stürzen, die mit ihren Schutzschirmen nicht mehr allzuviel Schaden anrichten können. Bomber sind übrigens recht schwer abzuschießen, da sie meist (außer Ju-88B "Stuka") sehr gut gepanzert sind und ihre Schützen Euch manchmal recht große Probleme bereiten können. Selbst in einer optimalen Position braucht ihr ca. 20 Schuß (bei Jägern nur ca. 7 Schuß), um sie abzuschießen. Als gesonderter Fall muß die Ju-86 Stuka behandelt werden, da man bei ihr einige besondere Abschuttkarten anwenden muß. Da sie sehr langsam ist

The Flashpoint  
Island

FLASH  
POINT

Flashpoint Elektronik u.  
Spiele Vertriebs GmbH  
Im Giefenacker 4  
5400 Koblenz Lay  
Tel. 02606 / 331 u. 323

Die neue Flashpoint-Filiale  
Hamburger Str. 68  
2360 Bad Segeberg  
Tel.: 04551 / 4097

ab 1. 5. 1990, täglich von 8.00 Uhr bis 17.00 Uhr. Unser neues Team freut sich auf Ihren Anruf und sagt prompte und korrekte Lieferung zu.

Game Boy

Flashpoint

Ihr kompetenter Partner für  
Videospiele in Deutschland

Nintendo

SEGA

PC  
Engine

ATARI

Gutschein

über den neuen kostenlosen Flashpoint Spezialkatalog  
Bitte ausfüllen und zuschicken

DM 279,94  
Incl. Spiel

Name  
Straße  
Ort

PLAY





Rundfunk-St. Mönchen  
Friedrich-Strasse 10  
4400 Münster

## No-Name Disk

3 1/2", 2DD

mit Aufkleber

10 Stück 16,95

## ATARI

FALCON

SC 1224

599,-

## 2. Laufwerk 3 1/2"

für ST oder AMIGA 229,-

komplettes Laufwerk

für AMIGA 2866

mit Einbaumaterial 199,-

Speichererweiterung

512 KB, abschaltbar

mit Uhr 199,-

Andere Artikel auf Anfrage!

Hersteller und Händler des Laufwerks zur  
gegenseitigen Einbindung von 2 DM in Einzelnummern  
in der Handlung

Herstellung ca. Nachnahme zzgl. Versand

Sociale/  
US-SoftwareDie neuen Spiele  
von SIERRA

Codename: Ice Man

MAN Hunter S.F.

Colonel Bunker

Space Quest III

Hero's Quest

weiter auf Anfrage

Mindscape

Balance of Power

Accolade

Electronic Arts

Microprose

## Weitere Software:

Microprose Windows 286 386 175, 510

DXF Handler

Umwandlung von Autocad 2.6, 3.0 10,0

Fibu, Lohn und Gehalt Auftrags

bearbeitung in deutsche A

Preisänderung vorbehalten



tomatik gestellt. Aber Achtung, die Automatik ist nicht sehr genau und verbraucht schnell die Munition. Wenn nicht allzuweit los ist, könnt Ihr auch einer Maschine, die Ihr erst von hinten beschossen habt, die dann aber nach oben weggetaucht ist, in die entsprechende Schutzposition folgen und weiter auf sie schießen. Auf das Fadenkreuz in den Schutzpositionen könnt Ihr Euch nicht verlassen, da es sehr ungenau ist. Lieber selber schauen, wo die Schüsse hingehen und das MG entsprechend ausrichten. Die Beschreibung der Gunlichter (Handbuch S. 104) solltet Ihr Euch gut ansehen, da sie sehr wichtig ist.

Das Abwerfen der Bomben bei der Ju-87 Stuka ist sehr einfach, da Ihr mit ihr die Bomben sehr genau abwerfen könnt. Sie treffen immer wenn Ihr es richtig macht. Ihr solltet nicht unter 6000 Fuß fliegen. Probiert schon gleich am Anfang genau auf das Ziel zuzufiegen. Nun schaltet Ihr die Flugautomatik sowie die Automatik für den Rear Gunner ein und geht den schönen Flug (meistens greifen Euch noch keine gegnerischen Flugzeuge an). Wer es schneller haben will, schaltet auf "T" um die

Zeit schneller laufen zu lassen. Überprüft immer wieder mal die Lage Eures Ziels mit dem Visier. Bei Abweichungen von über  $\pm 1$  (nicht in der Höhe) solltet Ihr schnell Kurs korrigieren. Wenn die Anzeige bei -85 (jetzt Höhe) angekommen ist, schaltet Ihr den Autopiloten aus, haut die Divebrakes raus und beginnt mit Eurem Dive, wobei Ihr genau auf das Ziel zuhaltet. Achtet darauf, daß Ihr senkrecht auf das Ziel zufliegt und nicht noch etwas davor seid. Bei ca. 1500 Fuß klinkt Ihr alle Bomben aus (achtet darauf, daß euer Flugzeug waagrecht fliegt). Nun zieht hoch und versucht Euch nach Hause durchzuschlagen.

Wenn die Anzeige bei -85 (jetzt Höhe) angekommen ist, schaltet Ihr den Autopiloten aus, haut die Divebrakes raus und beginnt mit Eurem Dive, wobei Ihr genau auf das Ziel zuhaltet. Achtet darauf, daß Ihr senkrecht auf das Ziel zufliegt und nicht noch etwas davor seid. Bei ca. 1500 Fuß klinkt Ihr alle Bomben aus (achtet darauf, daß euer Flugzeug waagrecht fliegt). Nun zieht hoch und versucht Euch nach Hause durchzuschlagen.

## Allgemeine Tipps für Fortgeschrittene:

1) Immer mit Höchstgeschwindigkeit fliegen (Motordrehzahl mit  $\pm$  Taste auf 100 trimmen)

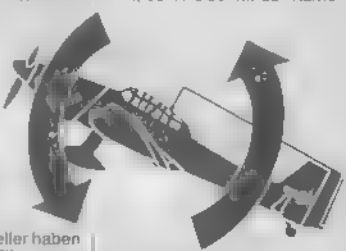
Ausnahme: Landen und Bombardieren (75 oder >)

2) Gute Taktik: Wenn eine feindliche Maschine genau hinter einem fliegt, stellt nach oben zehren bis man die Sonne etwas über seinem Fadenkreuz hat. Im Rückspiegel sieht man, wie das gegnerische Flugzeug unter einem herfliegt. Jetzt wieder nach unten ziehen, und schon hat man die gegnerische Maschine genau im Fadenkreuz. Froher Abschlus!

3) Immer sparsam mit der Munition umgehen (vor allem den "deflection shot" sollte man gut üben)

4) In einer Feuerpause oder wenn man den Gegner sucht den Rundumblick benutzen. Achtung beachten: Wer ganz auf Sicherheit gehen will, sollte kurz mit der Kamera aufzeichnen, aber der Rundumblick ist genauer.

5) Wer nicht genau einschätzen kann, wann er den Feind trifft, sollte dies mit der Kamera



funktion ergründen. Nach erfolgreichen Flügen hat man das aber m. Gefühl.

Merke! Wenn die ersten Teile von der Maschine absplittern oder wenn sie qualmt, erst recht draußballern!

6) Wenn der Gegner genau vor einem fliegt, sollte man seine Maschine möglichst gerade halten, da man so am besten trifft.

Dies ist auch insgesamt die beste Abschlusposition.

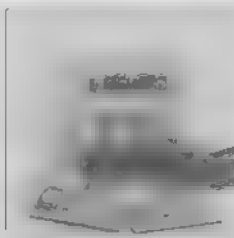
7) Landen ist sehr einfach. Man muß nur die Landebahn genau senkrecht vor sich liegen haben. Dann geht man auf 75 Touren (ist man schwer angeschossen, bleibt man auf voller Leistung) fährt die Räder aus und drückt die Maschine auf ca. 100 Fuß nach unten und zieht sie jetzt wieder hoch so daß sie nicht über 1000 Fuß in der Minute sinkt. Nachdem man gelandet ist, Motor abstellen und Q drücken. Was auch klappt: Man fliegt einfach auf seinen Flughafen zu und wenn man nur noch ca. 4 Meilen ent-

## S.D.I.

Import und Vertrieb von  
Videospiel Konsolen und Zubehör

## Micro Genius!!!

Die Super Spielkonsole ist da!



- 100 % kompatibel allen japanischen Nintendo Modulen
- 100 % kompatibel mit allen deutschen Nintendo Modulen
- 100 % kompatibel mit allen US Nintendo Modulen
- Joypads mit integriertem Dauerleuchte
- Anschlußfertig an jeden Fernseher

Konsole inkl. 2 Joypads, Netzteil, Kabel etc.

DM 179,-

## Sofort lieferbar:

Topspin ..... DM 99,  
Super Contra ..... DM 99,  
Robocop ..... DM 99,  
P.O.W. .... DM 99,-  
Arkanoïd ..... DM 69,-

Arkanoïd II ..... DM 99,  
Saint Service ..... DM 99,  
Double Dragon II ..... DM 99,  
Sionmon's Key ..... DM 69,  
Sinder ..... DM 99,

WICHTIG: Micro Genius wurde völlig unabhängig hergestellt. Micro Genius wird von Nintendo

• Trademark Nintendo ist den eingetragenen Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Nintendo Co. Ltd.  
Alle Geräte ohne FTZ und VDE Prüfung

## Stefan Dudoff Imports

Perfallstraße 6

8000 München 80 Tel. 089/477605 Fax 4702331

fernt ist. Räder ausfahren und Q drücken. Auch gelandet.

8) Immer bis zur letzten Patrone und Minute im Flugzeug bleiben. Wenn man keine Munition mehr hat, sollte man versuchen sich nach Hause zurückzuschlagen. Das gibt mehr Punkte.

9) Bei überarbeiteter Karte (Aircraft positions updated) sollte man sie sich anschließend unbedingt ansehen, da einem sonst oft Wichtiges entgeht.

10) Nie ein und dieselbe Mission oft hintereinander fliegen, da es immer weniger Punkte gibt. Lieber "Exit from Program" machen und noch mal neu starten.

11) Ab ca. 8 Meilen Entfernung (je nach Höhe) erkennt man Bodenziele.

12) Man kann nie hoch genug liegen (außer beim Landen und Bombardieren).

13) Der Zeitraffer im Spiel (Taste T) ist eine praktische und witzige Angelegenheit, wenn die Gegner noch weit entfernt sind.

(Schaltet einmal, während ihr den Zeitraffer aktiviert habt.)

14) Man sollte immer für jeden Flug eine Crew einsetzen.

(Als deutscher Pilot muß man aufpassen, daß man nicht über England mit dem Fallschirm aussteigt oder Q drückt, da man sonst gefangen ist.)

15) Sich immer das "Briefing" durchlesen, da ist immer wichtige Information enthalten.

16) Es gibt einen guten, aber sehr einfachen Trick, um schnell Punkte zu bekommen der Missionbuilder. Mit ihm baut man sich eine Mission nach ungefähr folgendem Muster zusammen: Fluggruppe 1 besteht aus einer Spitfire (so holt man sich für einen englischen Piloten die Punkte). Fluggruppe 2+3 bestehen aus je sechs Me-109 und Fluggruppe 4 aus drei Me-110. Wobei die letzten drei Gruppen natürlich den Befehl haben "Return to home airfield", wo man sie dann nur noch am Boden abschießen muß. Ergebnis immer ca. 300 Punkte. Man sollte aber aufpassen, daß man nicht am Boden zerschellt und gefangen genommen wird. Das gleiche kann man natürlich auch für den deutschen Piloten zusammenbasteln.

17) Wenn man von einer Mission zurückkehren will, aber es sind viele Feinde hinter einem fliegt man (empfehlenswert vor

alem bei Bombern schützen) ganz flach über dem Boden (Wasser). Um die Absturzgefahr zu vermeiden, sollte man aber den Autopiloten einschalten. So stürzen viele Feinde ins Wasser.

## Alle Flugzeuge im Vergleich:

### Spitfire

- + sehr schnell
- + sehr wenig und kann schnell steigen
- wenig Munition

### Hurricane

- + mehr Munition als Spitfire

### Spitfire

- + recht haltbar
- relativ langsam

### Me-109

- + gut bewaffnet
- + sehr wenig
- + kann sehr schnell steigen
- unzureichend gepanzert

### Me-110

- + super bewaffnet
- + sehr gute Panzerung
- da nicht allzu schnell kann sie nicht gut schnell und lang steigen

### Ju-87 Stuka

- + gute Bewaffnung
- + hohe Treffgenauigkeit beim Bomben
- unzureichend gepanzert
- kaum akzeptable Geschwindigkeit
- wenige Bombennutzlast
- keine Reichweite

### Do-17

- + super Bewaffnung (fünf Schützen)
- relativ wenige Bomben
- gut gepanzert

### He-111

- + super Bewaffnung (fünf Schützen)
- + sehr große Bombennutzlast
- + gute Geschwindigkeit
- + steckt viele Schüsse ein
- nicht sehr wendig und kann nicht sehr schnell steigen

### Ju-88

- + sehr schnell (für Bomber)
- + sehr haltbar
- + große Reichweite
- + kann viele Bomben laden

- + sehr gute Bewaffnung (drei Schützen)

- kann nur langsam steigen

### Die 56 Aufträge

#### Spitfire

- 1 Schwierigkeit, schwer insgesamt in der Luft
- Spitfire 3
- He-111 3
- Me-109 6

# Bachler Computersoftware

## AMIGA

DM Preis	ISBN
64,95	3 709 000 000 000
64,95	3 709 000 000 000
64,95	3 709 000 000 000
64,95	3 709 000 000 000
74,95	3 709 000 000 000

Cyberball	49,95	Pipe Mania II	49,95
Dragonflight	a. A.	Rings of Medusa (Deutsch)	60,95

Ermyn Hughes Int. Soccer	64,95	Star Flight	69,95
Escape from the planet of r.m.	59,95	Tennis Cup	a. A.
F33 Racechaser	59,95	The Third Courier	64,95

Hammerfest	64,95	Ten Rings	64,95
Hot Rod	64,95	Warhead	64,95
Imperium	69,95	World Cup Soccer '90	69,95
Impossible	49,95	Xenomorph	69,95

International Soccer Challenge	a. A.		
* came from the planet of r.m.	14,95		

DM Preis	ISBN
64,95	3 709 000 000 000
64,95	3 709 000 000 000
64,95	3 709 000 000 000
64,95	3 709 000 000 000
64,95	3 709 000 000 000

Conquests of Camelot	109,00
Cyberball	49,95
Das Magazin	59,95

Flyt Master Planets	64,95
Klar	64,95
Ultimate 6: The future prophet	64,95

Pipe Mania II	64,95	Maximilian (Deutsch)	a. A.
Prayers (Deutsch)	a. A.	Might & Magic II	74,95
Player Manager (Deutsch)	49,95	Shit City Terrain Editor	39,95

Rings of Medusa (Deutsch)	66,95	Star Flight 2	69,95
Riser	59,95	Tangled Tales	74,95
	59,95	Tank	79,95

Sam City Terrain Editor	39,95	Ultimate 6: The future prophet	64,95
Star Flight	69,95		
TV Sports Basketball	79,95		

Tennis Cup	a. A.		
The Third Courier	64,95		
Te Break	64,95		

U.S.S. John Young	64,95		
Warhead	64,95		
World Cup Soccer '90	a. A.		

Xenomorph	66,95		

## ATARI ST

DM Preis	ISBN
54,95	3 709 000 000 000
64,95	3 709 000 000 000
74,95	3 709 000 000 000
64,95	3 709 000 000 000
49,95	3 709 000 000 000

abap	54,95		
Castle Master	64,95		
Chronoquest 2	74,95		
Colorado	64,95		
Crack Down	49,95		

East vs. West: Berlin '68	69,95		
Ermyn Hughes Int. Soccer	64,95		
* came from the planet of r.m.	49,95		

Gravity	66,95		
Hammerfest	64,95		
Hot Rod	64,95		
Imperium	69,95		
Impossible	49,95		

Italy '90 (U.S. Gold)	64,95	X-OUT	34,95
			42,95






Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog mit noch mehr Programmen für noch mehr Computer an!

Andreas Bachler - Computersoftware  
Blücherstr. 24 - Postfach 428  
D-4290 Bocholt - Tel. (02871) 163088



## CLUE BOOK

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue-Books". Diese Clue-Books sind Lösungsbücher, die von den Spielerherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue-Books ein Handgeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarene Auflösung eines Puzzles sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue-Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Heute fahren wir fort, das Raumschiff "ISS Furchtlos" auf seinen Reisen durch die Tiefen des Alls von Starflight 1 (egal welcher Computertyp) zu begleiten.

Mit der ISS Furchtlos fliegen wir weiter durchs All: Willkommen zum vierten Teil des Starflight 1-Clue-Books von Electronic Arts.

# Starflight 1

## Clue-Book

### (Teil 4)

Kapitän's Log, Sternzeit  
06.10.4620 23 18.59

Wir entdeckten eine potentielle Koloniewelt bei 144,44 und sendeten eine Nachricht. Wir trafen auf viele Thrynn-Schiffe und führten durchaus fruchtbare Gespräche mit ihnen. Dem Himmel sei Dank, sie antworteten auf freundliche Anrufe — noch ein wenig mehr Liebenswürdigkeit und Phenocid und Vetafix würden rebellieren.

Die Thrynn boten uns für unsere Kristallperle einen sehr guten Preis, aber meine Crew meinte, es sei nach allem, was geschehen ist, wahnsinnig die Perle jetzt aufzugeben. Wir fragten die Thrynn nach anderen Rassen und sie erzählten uns, daß sie uns die mögliche Position des Planeten verraten würden, auf dem die Ruinen von Harrison's alter Basis wären. Er befindet sich in dem Sternbild des Stabes, und wenn wir "Piraten" zusammenhalten würden, könnten wir dort Untersuchungen anstellen. Die Thrynn sind eine Rasse von schlitzohrigen Geschäftemachern und sie sagten, daß sie gerne mit uns ins Geschäft kommen würden. Sie würden uns alle wertvollen Artikel, die wir in der Gaaxs finden, abkaufen. Ebenso gaben sie uns die Koordinaten eines Wurmlochs bei 98.79 das uns direkt zu einem Planeten befördert, auf dem sich ein sog. "Shimmering Ball Device" befindet. Sie erklärten auch, daß ein "Ring Device" auf dem Planeten Mars des Sol-Systems versteckt sei. Wir müssen dieses System finden! Ich erinnere mich da an eine alte Logbucheintragung im alten technischen Referenzhandbuch, das verschiedene Hinweise enthält.

23 18 59

Wir werden zur Konstellation des Stabes fliegen müssen um dort Antworten zu finden. Da ist eine verlorene Gruppe von drei Sternen auf der Sternkarte etwas über dem Sternhafen, die für mich wie ein Stab aussieht.

Kapitän's Log, Sternzeit  
12 10.4620 14 37 39

Wir haben alle drei Systeme von der Stab-Konstellation untersucht. Auf dem innersten Planeten des Systems bei 180.120 fanden wir Ruinen





## CLUE BOOK

tonnenweise Endurium und den Teil einer alten Nachricht, die die Koordinaten von einigen Ruinen auf der Heimatwelt der Elowan enthält. Das Institut glaubt, daß der Grund für die Sterneneruptionen sich irgendwo "coreward" befindet. Auf dem zweiten Planeten des nächstoberen Systems (180.124) fanden wir verschiedene Hinweise, die uns direkt zu zwei ziemlich heruntergekommenen Stützpunkten führten, die anscheinend von dem großen Piraten Harrison benutzt wurden. In der einen (59Nx22E) entdeckten wir ein merkwürdiges (rod-shaped) Artefakt und in der anderen Basis (54Nx13E) fanden wir Hinweise über Harrisons Verbleib. Wieder zurück im Weltraum stießen wir auf ein Raumschiff, das merkwürdig gebaut, aber doch irgendwie vertraut schien. Es verschwand im Hyperraum, bevor wir die Chance hatten, es anzufunken. Als wir das nächstgelegene System erkundeten, wollten erhlitzte sich unsere Schiffshulle und wir schafften es gerade noch, im dem Leben davonzukommen. Das muß das System sein, vor dem uns die Notizen im Sternenhafen gewarnt haben. Verschiedene Schiffe sind hier schon verschwun-

den. Wir werden einen weiten Bogen um dieses System machen, bevor wir nicht mehr darüber wissen. Phenoch fand zwei Wurmöcher in der Nähe des Stab-Sternbildes. Wir werden das nehmen (176.123), was auch im alten technischen Referenzhandbuch gekennzeichnet ist. Wir sollten es nur acht Sekunden entfernt vom Sol-System verlassen.

### Kapitän's Log, Sternzeit 17.10.4620 23.55.12

Das Glück begünstigte uns. Wir fanden das Sternbild Pythagoras und mittendrin das Sol-System — die Erde ist also mehr als nur eine Legende. Sie ist der dritte Planet des Systems bei 215.86 und eignet sich ganz exzellent zur Besiedlung. In Ruhen (12Nx104W) fanden wir ein weiteres eigenartiges Artefakt (cube-shaped) und einige Informationen, die uns die Koordinaten des Hauptquartiers auf Mardan Zwei verrieten, das sich in dem benachbarten System befindet. Soll auf dem vierten Planeten des Sol-Systems, Mars, fanden wir das "Ring Device" an genau der Stelle (90Nx04WE), die uns die Thrynn erzählt hatten. Ein Guck, daß wir die exakten

## MAN SPRICHT DEUTSCH!

NAME	ART	KLASSE	STRECKE	WERT
Ami Hänge (1) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (2) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (3) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (4) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (5) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (6) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (7) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (8) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (9) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (10) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (11) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (12) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (13) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (14) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (15) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (16) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (17) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (18) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (19) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (20) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (21) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (22) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (23) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (24) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (25) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (26) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (27) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (28) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (29) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (30) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (31) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (32) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (33) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (34) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (35) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (36) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (37) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (38) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (39) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (40) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (41) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (42) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (43) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (44) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (45) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (46) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (47) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (48) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (49) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (50) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (51) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (52) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (53) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (54) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (55) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (56) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (57) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (58) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (59) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (60) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (61) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (62) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (63) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (64) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (65) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (66) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (67) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (68) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (69) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (70) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (71) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (72) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (73) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (74) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (75) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (76) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (77) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (78) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (79) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (80) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (81) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (82) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (83) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (84) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (85) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (86) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (87) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (88) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (89) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (90) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (91) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (92) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (93) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (94) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (95) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (96) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (97) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (98) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (99) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (100) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10

## Sonderangebote

NAME	ART	KLASSE	STRECKE	WERT
Ami Hänge (1) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (2) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (3) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (4) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (5) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (6) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (7) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (8) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (9) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (10) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (11) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (12) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (13) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (14) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (15) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (16) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (17) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (18) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (19) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (20) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (21) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (22) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (23) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (24) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (25) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (26) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (27) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (28) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (29) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (30) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (31) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (32) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (33) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (34) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (35) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (36) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (37) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (38) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (39) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (40) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (41) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (42) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (43) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (44) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (45) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (46) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (47) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (48) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (49) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (50) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (51) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (52) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (53) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (54) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (55) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (56) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (57) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (58) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (59) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (60) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (61) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (62) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (63) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (64) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (65) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (66) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (67) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (68) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (69) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (70) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (71) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (72) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (73) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (74) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (75) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (76) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (77) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (78) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (79) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (80) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (81) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (82) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (83) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (84) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (85) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (86) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (87) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (88) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (89) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (90) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (91) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (92) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (93) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (94) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (95) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (96) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (97) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (98) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (99) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10
Ami Hänge (100) Grosse Eisen Tüte	PC	10	10	10

# ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

1. Amiga 500	L	A	16. Sinka Eagle 2	L	P	17. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
2. Amiga 500	L	A	17. M. 1.1.4 M	L	P	18. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
3. Amiga 500	L	A	18. M. 1.1.4 M	L	P	19. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
4. Amiga 500	L	A	19. M. 1.1.4 M	L	P	20. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
5. Amiga 500	L	A	20. M. 1.1.4 M	L	P	21. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
6. Amiga 500	L	A	21. M. 1.1.4 M	L	P	22. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
7. Amiga 500	L	A	22. M. 1.1.4 M	L	P	23. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
8. Amiga 500	L	A	23. M. 1.1.4 M	L	P	24. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
9. Amiga 500	L	A	24. M. 1.1.4 M	L	P	25. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
10. Amiga 500	L	A	25. M. 1.1.4 M	L	P	26. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
11. Amiga 500	L	A	26. M. 1.1.4 M	L	P	27. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
12. Amiga 500	L	A	27. M. 1.1.4 M	L	P	28. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
13. Amiga 500	L	A	28. M. 1.1.4 M	L	P	29. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
14. Amiga 500	L	A	29. M. 1.1.4 M	L	P	30. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
15. Amiga 500	L	A	30. M. 1.1.4 M	L	P	31. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
16. Amiga 500	L	A	31. M. 1.1.4 M	L	P	32. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
17. Amiga 500	L	A	32. M. 1.1.4 M	L	P	33. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
18. Amiga 500	L	A	33. M. 1.1.4 M	L	P	34. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
19. Amiga 500	L	A	34. M. 1.1.4 M	L	P	35. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
20. Amiga 500	L	A	35. M. 1.1.4 M	L	P	36. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
21. Amiga 500	L	A	36. M. 1.1.4 M	L	P	37. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
22. Amiga 500	L	A	37. M. 1.1.4 M	L	P	38. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
23. Amiga 500	L	A	38. M. 1.1.4 M	L	P	39. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
24. Amiga 500	L	A	39. M. 1.1.4 M	L	P	40. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
25. Amiga 500	L	A	40. M. 1.1.4 M	L	P	41. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
26. Amiga 500	L	A	41. M. 1.1.4 M	L	P	42. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
27. Amiga 500	L	A	42. M. 1.1.4 M	L	P	43. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
28. Amiga 500	L	A	43. M. 1.1.4 M	L	P	44. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
29. Amiga 500	L	A	44. M. 1.1.4 M	L	P	45. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
30. Amiga 500	L	A	45. M. 1.1.4 M	L	P	46. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
31. Amiga 500	L	A	46. M. 1.1.4 M	L	P	47. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
32. Amiga 500	L	A	47. M. 1.1.4 M	L	P	48. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
33. Amiga 500	L	A	48. M. 1.1.4 M	L	P	49. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
34. Amiga 500	L	A	49. M. 1.1.4 M	L	P	50. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
35. Amiga 500	L	A	50. M. 1.1.4 M	L	P	51. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
36. Amiga 500	L	A	51. M. 1.1.4 M	L	P	52. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
37. Amiga 500	L	A	52. M. 1.1.4 M	L	P	53. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
38. Amiga 500	L	A	53. M. 1.1.4 M	L	P	54. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
39. Amiga 500	L	A	54. M. 1.1.4 M	L	P	55. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
40. Amiga 500	L	A	55. M. 1.1.4 M	L	P	56. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
41. Amiga 500	L	A	56. M. 1.1.4 M	L	P	57. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
42. Amiga 500	L	A	57. M. 1.1.4 M	L	P	58. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
43. Amiga 500	L	A	58. M. 1.1.4 M	L	P	59. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
44. Amiga 500	L	A	59. M. 1.1.4 M	L	P	60. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
45. Amiga 500	L	A	60. M. 1.1.4 M	L	P	61. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
46. Amiga 500	L	A	61. M. 1.1.4 M	L	P	62. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
47. Amiga 500	L	A	62. M. 1.1.4 M	L	P	63. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
48. Amiga 500	L	A	63. M. 1.1.4 M	L	P	64. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
49. Amiga 500	L	A	64. M. 1.1.4 M	L	P	65. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
50. Amiga 500	L	A	65. M. 1.1.4 M	L	P	66. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
51. Amiga 500	L	A	66. M. 1.1.4 M	L	P	67. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
52. Amiga 500	L	A	67. M. 1.1.4 M	L	P	68. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
53. Amiga 500	L	A	68. M. 1.1.4 M	L	P	69. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
54. Amiga 500	L	A	69. M. 1.1.4 M	L	P	70. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
55. Amiga 500	L	A	70. M. 1.1.4 M	L	P	71. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
56. Amiga 500	L	A	71. M. 1.1.4 M	L	P	72. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
57. Amiga 500	L	A	72. M. 1.1.4 M	L	P	73. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
58. Amiga 500	L	A	73. M. 1.1.4 M	L	P	74. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
59. Amiga 500	L	A	74. M. 1.1.4 M	L	P	75. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
60. Amiga 500	L	A	75. M. 1.1.4 M	L	P	76. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
61. Amiga 500	L	A	76. M. 1.1.4 M	L	P	77. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
62. Amiga 500	L	A	77. M. 1.1.4 M	L	P	78. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
63. Amiga 500	L	A	78. M. 1.1.4 M	L	P	79. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
64. Amiga 500	L	A	79. M. 1.1.4 M	L	P	80. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
65. Amiga 500	L	A	80. M. 1.1.4 M	L	P	81. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
66. Amiga 500	L	A	81. M. 1.1.4 M	L	P	82. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
67. Amiga 500	L	A	82. M. 1.1.4 M	L	P	83. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
68. Amiga 500	L	A	83. M. 1.1.4 M	L	P	84. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
69. Amiga 500	L	A	84. M. 1.1.4 M	L	P	85. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
70. Amiga 500	L	A	85. M. 1.1.4 M	L	P	86. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
71. Amiga 500	L	A	86. M. 1.1.4 M	L	P	87. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
72. Amiga 500	L	A	87. M. 1.1.4 M	L	P	88. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
73. Amiga 500	L	A	88. M. 1.1.4 M	L	P	89. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
74. Amiga 500	L	A	89. M. 1.1.4 M	L	P	90. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
75. Amiga 500	L	A	90. M. 1.1.4 M	L	P	91. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
76. Amiga 500	L	A	91. M. 1.1.4 M	L	P	92. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
77. Amiga 500	L	A	92. M. 1.1.4 M	L	P	93. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
78. Amiga 500	L	A	93. M. 1.1.4 M	L	P	94. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
79. Amiga 500	L	A	94. M. 1.1.4 M	L	P	95. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
80. Amiga 500	L	A	95. M. 1.1.4 M	L	P	96. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
81. Amiga 500	L	A	96. M. 1.1.4 M	L	P	97. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
82. Amiga 500	L	A	97. M. 1.1.4 M	L	P	98. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
83. Amiga 500	L	A	98. M. 1.1.4 M	L	P	99. M. 1.1.4 M	L	P	A	A
84. Amiga 500	L	A	99. M. 1.1.4 M	L	P	100. M. 1.1.4 M	L	P	A	A

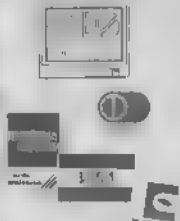
## DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

- 4 Space Rogue C64 69 90 AM PC 99 90
- 5 Rings of Medusa AM/ST 74 90
- 6 Knights of Legend C64 69 90 PC 99 90
- 7 Sim City C64 44 90 AM PC 89 90
- 8 Champions of Krynn C64 PC 74 90
- 9 Sim City Terrain Editor AM/PC
- 10 Dragons Breath

DRAGON  
WARS

MANIAC  
MANSION

INDIANA JONES  
(LUCASFILM)



fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Produktliste an!

### PD-Classics (Amiga) - Spiele und Anwendersoftware

#### ZUBEHÖR

312 KB Speicher	Amiga 500	229,-
Game Blaster Soundkarte	PC	378,-
8d Lib Soundkarte	PC	548,-
Sound Blaster Soundkarte	PC	598,-
3.5 Zoll Disketten Laufwerk	Amiga	269,-
5.25 Zoll Disketten Laufwerk	Amiga	339,-

Leerdisketten 5.25 Zoll 10 Stk 13,90  
Leerdisketten 3.5 Zoll 10 Stk 5,90

#### DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE

Amiga 500	279,-
Amiga 500	289,-
Amiga 500	299,-
Amiga 500	309,-
Amiga 500	319,-
Amiga 500	329,-
Amiga 500	339,-
Amiga 500	349,-
Amiga 500	359,-
Amiga 500	369,-
Amiga 500	379,-
Amiga 500	389,-
Amiga 500	399,-
Amiga 500	409,-
Amiga 500	419,-
Amiga 500	429,-
Amiga 500	439,-
Amiga 500	449,-
Amiga 500	459,-
Amiga 500	469,-
Amiga 500	479,-
Amiga 500	489,-
Amiga 500	499,-
Amiga 500	509,-
Amiga 500	519,-
Amiga 500	529,-
Amiga 500	539,-
Amiga 500	549,-
Amiga 500	559,-
Amiga 500	569,-
Amiga 500	579,-
Amiga 500	589,-
Amiga 500	599,-
Amiga 500	609,-
Amiga 500	619,-
Amiga 500	629,-
Amiga 500	639,-
Amiga 500	649,-
Amiga 500	659,-
Amiga 500	669,-
Amiga 500	679,-
Amiga 500	689,-
Amiga 500	699,-
Amiga 500	709,-
Amiga 500	719,-
Amiga 500	729,-
Amiga 500	739,-
Amiga 500	749,-
Amiga 500	759,-
Amiga 500	769,-
Amiga 500	779,-
Amiga 500	789,-
Amiga 500	799,-
Amiga 500	809,-
Amiga 500	819,-
Amiga 500	829,-
Amiga 500	839,-
Amiga 500	849,-
Amiga 500	859,-
Amiga 500	869,-
Amiga 500	879,-
Amiga 500	889,-
Amiga 500	899,-
Amiga 500	909,-
Amiga 500	919,-
Amiga 500	929,-
Amiga 500	939,-
Amiga 500	949,-
Amiga 500	959,-
Amiga 500	969,-
Amiga 500	979,-
Amiga 500	989,-
Amiga 500	999,-

#### SIERRA MEGAPACKS

Spezialprogramm mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Amiga 500	249,-
Amiga 500	259,-
Amiga 500	269,-
Amiga 500	279,-
Amiga 500	289,-
Amiga 500	299,-
Amiga 500	309,-
Amiga 500	319,-
Amiga 500	329,-
Amiga 500	339,-
Amiga 500	349,-
Amiga 500	359,-
Amiga 500	369,-
Amiga 500	379,-
Amiga 500	389,-
Amiga 500	399,-
Amiga 500	409,-
Amiga 500	419,-
Amiga 500	429,-
Amiga 500	439,-
Amiga 500	449,-
Amiga 500	459,-
Amiga 500	469,-
Amiga 500	479,-
Amiga 500	489,-
Amiga 500	499,-
Amiga 500	509,-
Amiga 500	519,-
Amiga 500	529,-
Amiga 500	539,-
Amiga 500	549,-
Amiga 500	559,-
Amiga 500	569,-
Amiga 500	579,-
Amiga 500	589,-
Amiga 500	599,-
Amiga 500	609,-
Amiga 500	619,-
Amiga 500	629,-
Amiga 500	639,-
Amiga 500	649,-
Amiga 500	659,-
Amiga 500	669,-
Amiga 500	679,-
Amiga 500	689,-



DATA



Konsole RGB m. Spiel 429,00  
 Darus CD 119,00  
 Cybercore 107,00  
 Formation Soccer 107,00  
 Maniac Wrestling NEU!

Konsole jetzt RGB und PAL

SEGA

MEGA DRIVE

Konsole RGB PAL + Spiel 434,00  
 Fantasy Star I (engl.) a. Anfrage  
 Afterburner DJ Boy  
 Super Monaco GP Ghostbusters

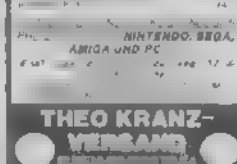
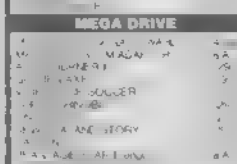
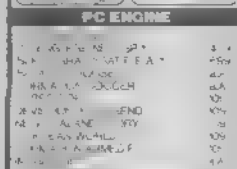
ATARI LYNX - FUJITSU FM Towns  
 Alle Spiele sämtliches Zubehör

Ankauf und Verkauf von MEGA  
 DRIVE und PC Engine Soft

HOTLINE:  
 06131 53753

nh. J. Hackett & T. Keszler  
 Friedrich Schneider Straße 3  
 4010 Mönchengladbach

TEAM



Koordinaten hatten. Denn vom All sah der Mars wie ein komplett vom Wasser bedeckter Planet aus — ohne irgendwelche Landmassen. Die winzige Insel, auf der sich das Ring-Device befindet ist unmöglich zu entdecken.

Der zweite Planet dieses Systems ist ebenfalls eine gute Kolonialwelt!

Kapitän's Log, Sternenzett  
 19 10.4620 22 45 49

Wir näherten uns Mardan Zwei, dem zweiten Planeten des Systems 217,88 und leiteten eine interessante, aber völlig unprofitable Forschungsreise ein. Aber auf Mardan Vier, dem vierten Planeten desselben Systems, fanden wir unglaubliche Mengen von Plutonium, und ich bin mir sicher, daß wir eine dicke Prämie kassieren, wenn wir diesen Planeten zur Besiedelung freigeben.

Kapitän's Log, Sternenzett  
 24 10.4620 15 30.06

Bei näheren Untersuchungen der umliegenden Sterne fanden wir ein weiteres schwarzes Ei (35Sx99E) auf dem zweiten Planeten des Systems 234,20, in dem Sternbild, das als "Die Axt" bekannt ist. Ich packte es zu unserer Piratenbeute, dann nahmen wir ein Wurmloch bei 179,52, das uns zurück in das Gebiet der Thrynn brachte. Das war ein sehr glücklicher Umstand, denn die Thrynn bieten für Plutonium den doppelten Preis wie der Sternhafen. Und unsere Frachträume sind voll davon! Auf der alten Heimatwelt der Eowan (der zweite Planet des Systems 129,33) fanden wir Ruinen eines Außenpostens des Instituts. (60Sx45E) Nachdem wir die Überreste dieses einst prächtigen Ortes durchstöbert hatten, fanden wir Unterlagen über einen "Red Cylinder" und einen "Tesseract", inklusive Informationen über deren Fundort. Wir werden aber erstmal für einen kurzen Urlaub zum Sternhafen zurückkehren, bevor wir diese Spuren weiterverfolgen.

Kapitän's Log, Sternenzett  
 10.11.4620 19-45.51

Bethamial und Faerion sind wieder in unserer Besatzung. Jeder fühlt sich ausgeruht und morgen wird die Furchtlos in das Gebiet der Eowan zurückkehren, um dort weiter Infor-

mationen zu sammeln. Mittlerweile haben die Eowan auch das "Harvest Festival" beendet.

Kapitän's Log, Sternenzett  
 12.11.4620 23 03.17

Die Eowan wollen nicht mit uns sprechen. Sie sagten, daß sie einen "Freund der Thrynn" auf 400 Parsecs riechen könnten und wir sollten bitte verschwinden. Wir flogen in das Gebiet der Thrynn, und nun fingen die an, auf uns zu feuern. Wir erwiderten das Feuer und kämpften uns ins Gebiet der Eowan zurück. Hier hieß es dann: "Gut gemacht. Freunde der Eowan." Nachdem die Eowan uns wieder freundlich gesonnen waren, gaben sie uns eine Menge Informationen über die "Alten" sowie über die allgemeine galaktische Situation (speziell über die Sonnenaktivitäten). Zusätzlich rezeptierten sie noch ein eowanisches Kinderlied, das der Schlüssel zur Position zum Stern Akteron ist, dem Heimatplaneten des Instituts. Wir eilen schleunigst zum Akteron-System.

Kapitän's Log, Sternenzett  
 16 11.4620 18 41 58

Nachdem wir Informationen benutzten, die wir von den Mechans bekamen, fanden wir das Institut bei den Koordinaten 75Sx66E auf dem sechsten Planeten des Akteron-Sternes (165,84). Ich glaube, daß ich nun das Geheimnis der Sonnenstörungen kenne und ich glaube zu wissen, wie dieser Prozeß aufzuhalten ist. Nur noch eine Sache müssen wir besorgen, bevor wir mit der Lösung beginnen können. Das fehlende Teil ist der sog. "Crystal Clone". Ich mache mir Gedanken über das moralische und ethische Dilemma, in dem ich nun stecke. Warum muß das Überleben einer Rasse den Untergang einer anderen bedeuten? Und, was so, diese Entscheidung treffen? Ich fürchte, daß diese Fragen rein akademischer Natur sind, denn der "Crystal Clone" befindet sich behütet im Gebiet der Uhleks. Wir werden erstmal zum Raumhafen zurückkehren, um uns für die nächste Reise vorzubereiten.

Wie geht's weiter? Geht die Galaxis unter? Diese Fragen werden in der nächsten POWER PLAY beantwortet. Dann gibt's den letzten Teil der Abenteuer der ISS Furchtlos. mh

Wichtiger  
 Hinweis  
 für alle  
 Kleinanzeigen-  
 inserenten:

POWER  
 PLAY

Anzeigentexte  
 unter  
 Postlager-  
 nummer  
 können e der  
 nicht  
 veröffentlicht  
 werden!

VIDEOSPIELVERSAND ERB

NEUERÖFFNUNG IN HAMBURG

VIELE ANGEBOTE z.B.

PC-Engine SUPER GRAFX

PC ENGINE STANDARD PAL

SEGA MEGADRIE PAL • ATARI LYNX

Erfragen sie die Preise bitte telefonisch

Tel. 040.5532937 oder 040.5709151



ATARI LYNX

DRIVE

**F**rühlingszeit ist Krimizeit.

Das dachte sich diesem Monat wohl auch der Carlsen Verlag und präsentierte zwei ganz hervorragende Alben, an denen Alfred Hitchcock wohl seine Freude gehabt hätte. Ganz besonders der 122 Seiten dicke Comic-Roman **Somerset Holmes** des amerikanischen Künstlers **Bruce Jones** hätte dem Meister des Suspense sicher gut gefallen. Eine junge Frau verliert nach einem Auto-Unfall ihr Gedächtnis und wird nach ihrem Erwachen plötzlich von Polizei, CIA und zahllosen anderen zweifelichtigen Gestalten verfolgt. Alle wollen von ihr einen Schlüssel, dessen Geheimnis sie selbst nicht kennt. Den Verfolgern ist jedes Mittel recht, aber die Dame weiß sich zu wehren und schlägt zurück.

Mit **Somerset Holmes** liegt endlich wieder ein Thriller vor, in den man für viele Stunden versinken kann und dessen Spannung an keiner einzigen Stelle nachläßt — wie ein guter Hitchcockfilm eben.

**M**it **Tod eines Mädchens** erschien der erste Band der neuen Serie **Lou Cale**. Im New York der 40'er Jahre jagt der Pressefotograf **Lou Cale** die Mörder einer jungen Frau. Die Polizei glaubt zwar an Selbstmord, aber der Detektiv aus Leidenschaft kann sich mit der Version des "kleinen Mädchens, das in der Großstadt nicht zurechtkam" nicht anfreunden. Je tiefer er nachbohrt, um so gefährlicher werden seine Nachforschungen, bis er das schreckliche Geheimnis entdeckt. Damit wird er zur Zeitscheibe der Mörder. Da helfen auch die guten Kontakte zur Polizei nichts, denn die Verbrecher sitzen in der Hierarchie ganz weit oben.

Das Auffallendste an diesem Krimi ist die glaubhafte Schilderung des Milieus. Niemand ist ganz böse — aber niemand auch wirklich unschuldig. Alle Personen bleiben Menschen, und die machen bekanntlich Fehler.

**E**inen ganz anderen Anspruch hat der Roman **Memed, mein Falke**, dessen Autor **Yasar Kemal** sogar für den Nobelpreis vorgeschlagen wurde und der jetzt in einer Comic-Version im **Rainer Feest-Verlag** erschienen ist. **Memed**, ein Bauernsohn, lebt in einem winzigen Dorf in der Türkei. Absoluter Herrscher dieser Gemeinde ist **Abdi Aga**, der das

# Comic NEWS

überlieferte Recht als Patriarch erbarmungslos vollstreckt. Gegen diese Unterdrückung versucht **Memed** zu kämpfen, doch alte Gesetze lassen sich nicht so schnell ändern.

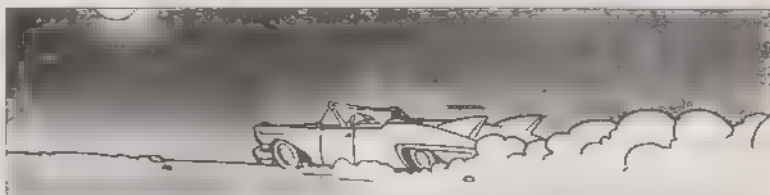
Die Geschichte ist ein Appell an die Menschlichkeit und an den gesunden Menschenverstand, unnütze Traditionen über Bord zu werfen und sinnvolle zu pflegen. — Eine Empfeh-

lung für alle, die von Weltraumschlächten und Superhelden dann und wann eine Pause brauchen.

**W**as es sonst noch gibt im **Rainer Feest-Verlag** erscheint eine weitere Geschichte des angehenden Kultzeichners **Schulten**, "**Die Mauern von Saramis**". Wunderschöne Bilder, ein Fest für die Augen, aber leider eine Geschichte, die dem grafischen Niveau überhaupt nicht entspricht.

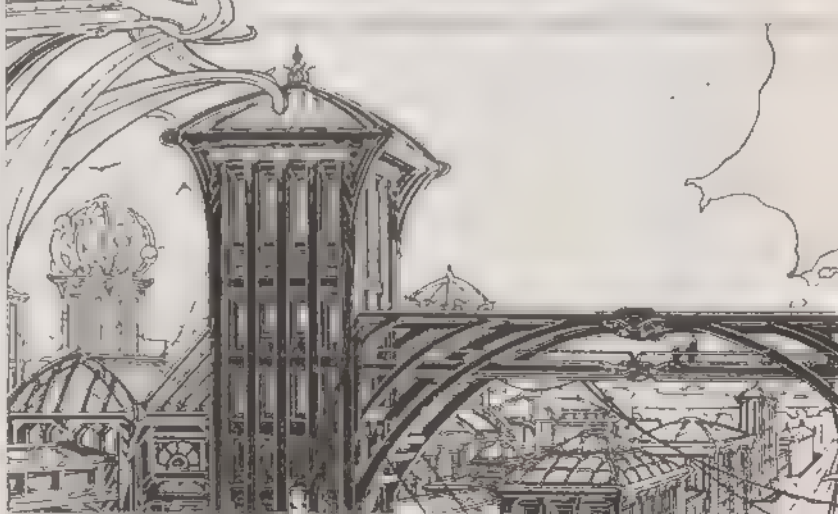
Für Fans erotischer Comics empfehlenswert ist die Geschichte von **Little Ego** im **Carlsen Verlag**. Pikante Traumreisen einer jungen Frau, witzig und freizügig.

Und schließlich ebenfalls bei **Carlsen** das neueste Abenteuer von **Inspektor Canardo**. Eine Ente mit Bogart-Trenchcoat, erhöhtem Alkohol- und Nikotinkonsum, auf der Suche nach einem entführten Mädchen in einer Stadt, die sehr an Beirut erinnern würde, wären nicht die veredelten Milzen Krähen, Geier, Hunde und Schweine. Eine der witzigsten Comic-Serien und für Freunde skurrilen Humors ein absolutes Muß. **Eric Hegmann/alt**



Oben: Eine Ente mit erhöhtem Alkoholkonsum legt sich in "**Inspektor Canardo**" mit der Schweine Miliz an.

Unten: Vom Kultzeichner **Schulten** "**Die Mauern von Saramis**".



## HIGHScores

Wie gut seid  
Ihr in Eurem  
Lieblingsspiel?  
Hier findet  
Ihr die  
Bestleistungen  
anderer  
**POWER-PLAY-**  
Leser.

Diese Seite der **POWER PLAY** ist für Eure Topleistungen da. Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer, Video- und Automaten spielen erreicht habt, reserviert. Allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch neben den erreichten Höchstpunktzahlen auch ein (Schwarzweiß-) Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kom-

men in eine große Kiste, und einmal im Monat ziehen wird die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur Highscores, die ohne POKES oder Cheat-Mod zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure Spieler-ehre und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zuneh-

mend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können.

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos an folgende Adresse:

Markt und Technik Verlag AG  
Redaktion Power Play  
Kennwort: Hall of Fame  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München mh



Juan José Moro  
Martínez grinst: Ein  
satter Score bei  
"Power Drift"



Dirk Dombrowski  
schaffte 1770200  
Punkte bei  
"Bloody Wolf"

**Armalyte**

C 64 135245700 von Andreas Dohrn, Heide

**Batman the Movie**

C 64 332180 von Alexander Huth, Bad Kreuznach

**Battlehawks**

Amiga 925 von Martin Capell, Owschlag

**Battle Squadron**

Amiga 982715 von Holger Herrmann, Euskirchen

**Bedlam**

C 64 179400 von Gerhard Feige, Partenstein

**Blood Money**

Amiga 186500 von Holger Goronzy, Essen

**Bloody Wolf**

PC-Engine 1770200 von Dirk Dombrowski, München

**Block Out**

MS-DOS 46619 (Fiat 5\*5\*12) von Christoph Schürmann, CH-Luzern

**California Games**

Amiga 80 (Surfen) von Oliver Vormbaum, Bielefeld/Sennestadt

**Chariots of Wrath**

Amiga 48510 von André Kuster, Holzminnen

**Cyber Core**

PC-Engine 387650 von Martin Gaksch, POWER PLAY

**Gravity Force**

Amiga Race 1 in 58 Sekunden von Ronnie Wirth, CH-Langenbruck

**Grand Prix Circuit**

MS-DOS Silverstone in 1:09.00 von Jack Piekarski, Berlin

**Hard Drivin'**

ST 80307 von Alexander Haupt, Gießen

**IK+**

ST 155600 von Markus Meister, Grindrod Kanada

**Indiana Jones (Adventure)**

Amiga 735 von Philipp von Heinemann, Seeheim-Jugenheim

**Indiana Jones (Adventure)**

MS-DOS 723 von Florian Weber, Tutzing

**IO**

C 64 611020 von Rafael Hernandez, Wilsdorf-Anhausen

**Nebulus**

C 64 77765 von Rüdiger Hernandez, Wilsdorf-Anhausen

**New Zealand Story**

Amiga 206782 von Carsten Kruth, Berlin

**Power Drift**

C 64 1963270 von Niko Wehrle, Grevenbroich

**Power Drift**

Amiga 1920179 von Juan José Moro Martínez, Leimen

**Robocop**

Amiga 353680 von Thorsten Maier, Reullingen

**Rock'n Roll**

Amiga 208900 von Ramin Dalkovh, A-Graz

**RVF-Honda**

Amiga Hockenheim in 0:44.32 von Dieter Legenstein, A-Muthmannsdorf

**Shinobi**

Sega Master 775250 von Friedhelm Auffahrt, Bad Kreuznach

**Silkworm**

Amiga 912100 von Dietrich Leimsner, Königstein

**Super Marioland**

Gameboy 450170

**Tetris**

Gameboy 223400 beide von Michael Wojciechowski, Velbert

**Tetris**

C 64 5668 von Oliver Berni, Hamburg

**Their finest Hour**

MS-DOS 3143 (Bomber) von Johannes Bickler, Reilingen

**Toobin**

C 64 102384 von Mark Töpferwien, Wolfsburg

**Wonderboy in Monsterland**

ST 274591 von Joachim Krause, Fürth

# CREME DE LA CREME

Auch diesen Monat sind sie wieder im Heft. Die Besten der besten Spiele der letzten zwölf POWER-PLAY-Ausgaben. Die Wertungen dieser Ausgabe können wir aus technischen Gründen leider nicht mit berücksichtigen. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die POWER-WERTUNG die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate (also diesmal zurück bis Juni '89). Populous für den Amiga konnte leider nicht mehr aufgeführt werden, da es genau ein Jahr alt ist. Außerdem

haben wir diesmal ein Bonbon für alle Ballerspielfans. Die besten Spiele dieses Genres haben wir herausgesucht.

## Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (2)	Rainbow Island	91%	2. Monat	4/90
2 (3)	Indiana Jones Adventure	90%	4. Monat	1/90
3 (4)	Pirates	89%	2. Monat	4/90
4 (5)	Maniac Mansion	88%	2. Monat	4/90
5 (6)	Starflight	86%	3. Monat	3/90
6 (7)	Microprose Soccer	85%	4. Monat	9/89
7 (8)	Gunship	85%	4. Monat	6/89
8 (9)	F-18 Combat Pilot	84%	4. Monat	11/89
9 (10)	RVF	84%	4. Monat	11/89
10 (—)	Typhoon Thompson	83%	1. Monat	3/90

## Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	4. Monat	2/90
2 (2)	Populous	92%	4. Monat	7/89
3 (3)	Ultima VI	90%	2. Monat	4/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	4. Monat	1/90
5 (—)	Klax	88%	1. Monat	5/90
6 (5)	Maniac Mansion	88%	4. Monat	11/89
7 (6)	Pirates	88%	4. Monat	11/89
8 (7)	Tower of Babel	86%	4. Monat	12/89
9 (8)	Microprose Soccer	85%	4. Monat	7/89
10 (9)	Kull	84%	4. Monat	8/89

## Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shogun	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Hell	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (5)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
6 (6)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
7 (7)	Son Son 2	PC-Engine	86%	7/89
8 (—)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
9 (8)	PC Genghis	PC-Engine	84%	4/90
10 (9)	Dragon Spirit	PC-Engine	83%	7/89
11 (10)	Castlevania	Game Boy	83%	4/90
12 (11)	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89
13 (12)	Simon's Quest	Nintendo	82%	7/89
14 (13)	Triple Battle	PC-Engine	82%	3/90
15 (14)	Neutopia	PC-Engine	81%	2/90

## Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	2. Monat	3/90
2 (—)	Ultima VI	92%	1. Monat	5/90
3 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	4. Monat	10/89
4 (3)	The Sentinel	90%	4. Monat	9/89
5 (4)	Their finest Hour	88%	4. Monat	12/89
6 (5)	Maniac Mansion	88%	2. Monat	3/90
7 (6)	Champions of Krynn	86%	3. Monat	3/90
8 (7)	Curse of the Azure Bonds	85%	4. Monat	6/89
9 (8)	Red Storm Rising	85%	4. Monat	9/89
10 (9)	Sim City	84%	3. Monat	2/90

## Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange platziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Heavy Metal: Paratrooper	85%	4. Monat	6/89
2 (2)	Curse of the Azure Bonds	83%	4. Monat	10/89
3 (3)	Sentinel Worlds 1	81%	2. Monat	3/90
4 (4)	Dragon Wars	81%	4. Monat	2/90
5 (5)	Epyx 21	80%	2. Monat	4/90
6 (6)	Hillstar	80%	4. Monat	6/89
7 (—)	Starflight	79%	1. Monat	5/90
8 (7)	Project Firestart	78%	4. Monat	7/89
9 (8)	Speedball	78%	4. Monat	9/89
10 (9)	Circus Attractions	77%	4. Monat	6/89

## Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (3)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 (—)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (4)	Populous	Atari ST	92%	7/89
5 (5)	Rainbow Island	Amiga	91%	4/90
6 (6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7 (7)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8 (8)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9 (9)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10 (10)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
11 (—)	Pirates	Amiga	89%	4/90
12 (—)	Klax	Atari ST	88%	5/90
13 (12)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
14 (13)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
15 (14)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
16 (15)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
17 (16)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
18 (17)	Ishido	Macintosh	87%	9/89
19 (18)	Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89
20 (19)	Champions of Krynn	MS-DOS	86%	3/90

## Die besten Spiele mit POWER-PRÄDIKAT

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
2	Dragon Spirit	PC-Engine	83%	7/89
3	Xenon 2	MS-DOS	82%	3/90
4	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89
5	Blood Money	Amiga	82%	7/89
6	Battle Squadron	Amiga	82%	2/90
7	Xenon 2	Atari ST	82%	0/89
8	Gunhed	PC-Engine	80%	10/89
9	Silkworm	Amiga	79%	7/89
10	Wonderboy in Monsterland	PC-Engine	77%	12/89



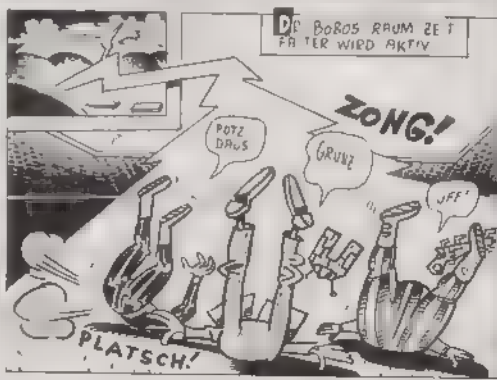
# STARKILLER

27. FOLGE

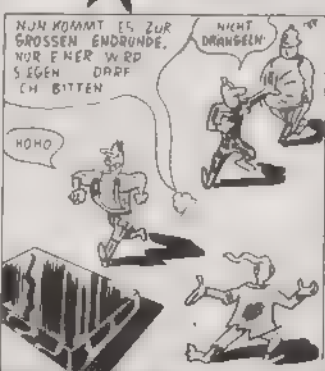
## SCHURKEN FINALE

**A**uf Dytar-09 wird der Bösewicht des Jahres gewählt. Starkiller rechnet sich gute Chancen aus...

TEXTE: HEINRICH LEHARDT GRAFIC: ROLF ROTKE

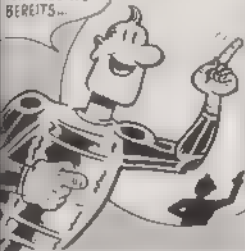


**SCHNATZEL!**





ES IST MIR EINE GROSSE EHRE, AUF DIESER BÜHNE ZU STEHEN. NATÜRLICH GIBT ES KEINE ZWEIFEL, DASS ICH BOSEWICHT DES JAHRES WERDE! ICH MÖCHTE BEREITS...



...JETZT ANKÜNDIGEN, DASS ICH MICH NACH MEINER WAHL FÜR EINE BESSERE ALTERSVERSORGUNG BERUFSUNFÄHIGER UNTERLIE



EINSETZEN WERDE, SOWIE LÄBER LÄBER FERNER LÄBER UND AUSSERDEM LÄBER



IHR VON DER JURY SEID EUCH JA DARÜBER IM KLAREN, DASS ICH GEWÄHRT WERDE. ANDERENFALLS MÜSSTE ICH EINE FAMILIENPACKUNG DYNAMIT LOSGEGEHEN LASSEN!



JMD DAS WOLIT IHR DOCH SICHER NICHT?



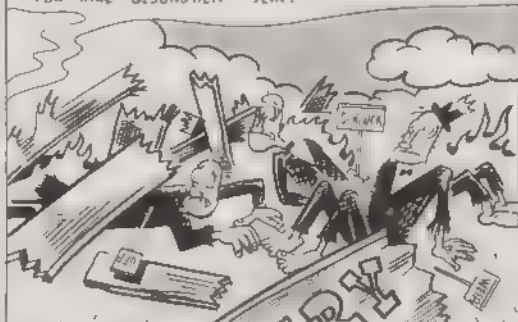
EIN SEHR GEÜNGENER BETRAG, DER NÄCHSTE BITTE



TRANTOR NICHT MACHEN VIELE WÖRTE

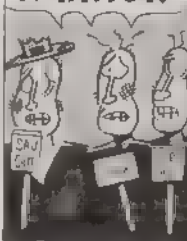


.. JURY MÜSSEN WISSEN, WESSEN WAHL AM BESTEN FÜR IHRE GESUNDHEIT SEIN!

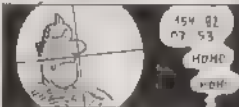
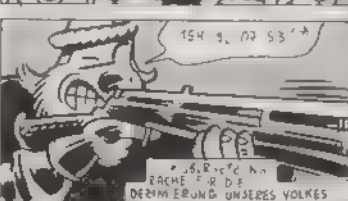
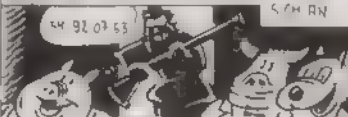


DIE JURY HAT SCHON ENTSCHIEDEN, DER BOSEWICHT DES JAHRES HEISST NATÜRLICH

**TRANTOR!**



DOCH DAMIT NICHT GENUG EIN WEITERER S. KSA S SCHLAG FÜR STARKILLER BRÄUT SCH AN



**H**OPPLA, EIN SPANNENDER SCHLUSS!

WER HAT STARKILLER IM FADEN KREUZ? UND WARUM? WIE ENTWICKELT SICH DAS VERHÄLTNISS ZWISCHEN TRANTOR UND STARKILLER NACH DEM UNERWARTETEN AUSGANG DER BOSEWICHT-WAHL?

JEDER MENGE SPANNENDE ANTWORTEN AUF AUFGEBENDE FRAGEN FINDET IHR IN POWER-PLAY #7











**Nutzt die Vorteile  
des besonders  
günstigen Jahres-  
angebotes und  
schickt die Karte  
am besten heute  
noch ab!**

**POWER  
PLAY**

**JAHRES-ANGEBOT**

**1. Ihr bezahlt im Abonnement  
nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM  
für eine Ausgabe!**

**2. Ihr könnt wählen, ob ihr  
jährlich, halbjährlich oder  
vierteljährlich bezahlen wollt!**

**3. Ihr bekommt das Super-Sturküller-  
Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!**

**4. Ihr erhaltet Power Play  
noch bevor sie am Kiosk erscheint!**

**5. Die Lieferung kostet  
Euch keinen Pfennig extra!**

**WO GIBT ES DAS SONST NOCH  
IN DIESER GALAXIS??!**



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und  
Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

**Mit  
5 Mark  
dabei!**

**Muster**

**Private  
Kleinanzeige in**

**POWER  
PLAY**

Bitte veröffentlichen Sie in der nachs. erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-  
text unter der Rubrik

Amiga C 64 128 MS-DOS-PCs Atari ST Sega Master Sega Mega Nintendo PC Engine  
Kontakte  
DM 5. gegen bar als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

HAUT HERR POST  
BOTE! HIER SEIN  
NOCH KLEINANZEIGE  
FÜR POWER PLAY!



Private Kleinanzeige: maximal 4 Zeilen mit je 4 Buchstaben inkl. Absender-Postlageradressen nicht möglich.  
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze

**Eure Nachricht an  
die Redaktion**

**POWER  
PLAY**

**MITMACH-KARTE**

Folgende Artikel aus Ausgabe

haben mir besonders gut gefallen

1.

Seite

2.

Seite

3.

Seite

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4.

Seite

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

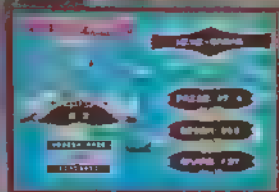
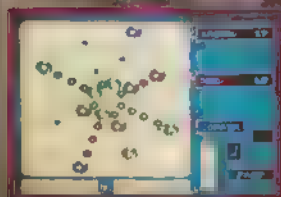
Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen?

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen?



EINE UNGLAUBLICHE AUFGABE ... EINE UNVORSTELLBARE WELT!

# Knights of the Crystallion



BEI HARTL & ALDIO-RAFFETTI  
& GEDICHTSBUCH  
VOM ALTOR  
DES  
KNIGHTS OF THE  
CRYSTALLION  
BUT WILLIAMS

Downloaded von U.S. Gold Ltd.

U.S. GOLD





# ES GIBT NUR EIN

JETZT AUCH ERHÄLTICH FÜR  
ATARI ST & AMIGA

*Emlyn Hughes*

INTERNATIONAL



## ÜBER EIN JAHR IN DEN HITLISTEN! ... MEHR ALS 100000 STÜCK VERKAUFT!

Das 8-Bit-Fußball-Erlebnis der 80er Jahre wird nun zu einer 16bitigen Sensation der 90er. Nun sind die lang herbeigesehnten Amiga- & ST-Versionen auf dem Markt!

Als EMLYN HUGHES SOCCER für den 64er, Schneider & Spectrum erschienen, hatte die Presse aus ganz Europa durchweg sehr positiv geurteilt.

Nun, da die Amiga- & ST-Fassungen erhältlich sind, suchen die Tester schon nach neuen Superlativen. Besonders die britische Presse, die die Muster schon vorab sah, war schier aus dem Häuschen + und das mit Recht! Die Urteile rangierten von "Einfach exzellent" bis "die wohl beste Fußball-Simulation, die es bislang gab!"

So, versucht es selbst!

Und denkt daran: Es gibt nur ein EMLYN HUGHES SOCCER!

AUDIOGENIC SOFTWARE (Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90)

GRUSEL

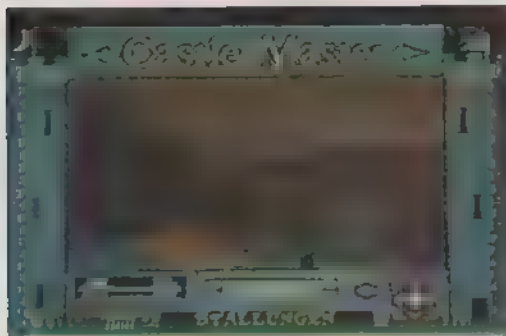
SPASS IN 3D

# Castle Master

In "Castle Master" übernehmt Ihr wahrlich einen Prinzen oder eine Prinzessin, um in der dunklen Burg eines fieslen Zaubers nach Eurem Bruder (oder Eurer Schwester) zu suchen. Nur leider ist der teure Verwandte in einer Gruft eingesperrt, die sich erst öffnet, wenn Ihr zehn Gegenstände gefunden habt. Diese Spezial-Items sind über das ganze Schloß verteilt und an den unmöglichsten Stellen versteckt. Natürlich steht der Bösewicht

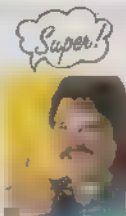


Was mag denn in der Bibliothek versteckt sein? (Amiga)



Igor, der Schloßhund bewacht einen dicken Schatz (Amiga)

Der Adrenalinspiegel steigt der Kaffeekonsum auch und die Nächte werden wie der kurze M1 "Castle Master" ist das Programmieren des Klassikers "Driker" ein weiterer Geniestreich gelungen. Zugabe: die 3D-Grafik ist im Vergleich zu den anderen Programmen dieser Reihe eine ganze Ecke langsamer geworden. Dafür stecken aber eine ganze Menge mehr an grafischen Finessen im Programm. So sieht man jetzt solche Details wie Werkzeuge in der Burgeschmiede, Pferde im Ställe, Bücher in der Bibliothek und es gibt sogar ein voll funktionstüchtiges Kiosett in der Burg.



Geblichen sind die schnellen Soundeffekte und die stimmungsvolle Musikunterstützung, die man bei Bedarf abschalten kann. Spielschritte wurde das bewährte Programmsystem noch mal ordentlich aufgewertet. Die Steuerung ist ausgereift. Die Puzzles sind wunderbar logisch und die tollen Hinweise geben auch Einsteigern eine gute Hilfe. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich in kleinen Schritten und Neulinge kommen so in den Genuß von schnellen Erfolgserlebnissen. Ich kann "Castle Master" jedem ans Herz legen, der in den nächsten drei Wochen nichts Wichtiges vorhat.

Eine Handvoll klassischer Knobelkisten, eine gute Prise Humor, ein großes Spielfeld und knifflige Labyrinth. So macht's Spaß. Castle Master ist um vieles logischer als die Science-fiction-Vorgänger und dadurch wesentlich einfacher zu spielen. (Unter einer Zugbrücke kann ich mir eben mehr vorstellen als unter einem



Fußkompensator. Vor allem Einsteiger werden dank der einfachen Kontrollen ihren Spaß haben. Ein Schwachpunkt ist die Grafik, die sehr langsam wird, sobald mehrere Objekte am Schirm zu sehen sind. Geht das nicht schneller? Trotzdem: Castle Master ist meiner Meinung nach bisher das beste der incentive-Spiele.

Eurem Treiben nicht untätig zu. In der Burg warten ganze Heerscharen von bösen Geistern, die Euch an der Rettungsaktion hindern wollen. Wenn Euch so ein Geist erwacht oder Ihr in eine Falle tappt, wird der Spielfigur ordentlich Energie abgezogen.

Optisch und spielerisch weicht "Castle Master" kaum von den Vorläufern "Driller", "Dark Side" und "Total Eclipse" ab. In einem großen Fenster seht Ihr die Umgebung in detailierter 3D-Grafik. Per

Maus, Tastatur oder Joystick steuert Ihr Eure Spielfigur durch die Gänge der Burg. Um Euch gegen die Geister zur Wehr zu setzen, könnt Ihr mit Sternen werfen. Ebenfalls mit einem gezielten Steinwurf lassen sich einige der Puzzles lösen. Neugierde die Hinweise die überall im Schloß versteckt sind. So findet Ihr eine ganze Menge von Schriftstücken, die in Versform über die Lösung eines Puzzles Auskunft geben. "Castle Master" ist übrigens komplett in Deutsch. mh

STECK BRIEF

Genre: Action Adventure  
Hersteller: Domark, Zirkus-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS 79%

Grafik: 61% Sound: 34%

POWER WERTUNG: 79%

ATARI ST 79%

Grafik: 62% Sound: 44%

POWER-WERTUNG: 79%

AMIGA 79%

Grafik: 62% Sound: 42%

POWER WERTUNG: 79%

C 64

in Vorbereitung



Wilhelm Tell im Kampf mit den Rittern Gessler's (Am-pa)

## KNAPP DANEKEN

## Crossbow

**E**r trifft mit seiner Armbrust so sicher wie Oma den Faden durchs Nadelöhr zu. Er ist überall beliebt und er lehnt sich gegen die Herrschaft des Landesherren Gessler auf. Die Rede ist von Wilhelm Tell, den man in diesem Spiel führt, um die Herrschaft von Gessler zu beenden.

"Crossbow" ist ein Adventure mit Kampfeinlagen. Gespielt wird es ähnlich wie der Klassiker "Barbarian" von Psygnosis. Jede Aktion des Helden auf dem Bildschirm wird auf einer Menüleiste am unteren Bildschirmrand an-

geklickt. Bewegt man Teil über den Bildschirm, bleibt er automatisch stehen, wenn er etwas aufheben kann, mit der Person spricht oder nach oben oder unten von seinem Weg abbiegt. Es kommt öfters zu Kämpfen, wenn Teil auf die Ritter Gesslers trifft oder sich gegen wilde Tiere wehren muß. Entweder benutzt er zum Kämpfen Waffen wie Schwerter, Morgensterne oder Stöcke, die er allerdings erst finden muß, oder er zückt seine Armbrust, wobei man dann die angrenzenden Personen aus der Sicht von Teil sieht.

So richtig wie der  
Funke der Begeiste-

ung bei mir nicht  
überspringen. Die  
Grafik ist, a ganz  
net und die das  
mit den verschiede  
ten anz. kirkten  
den Aktionen n  
Ordnung. Wenn  
aber on Tier oder  
eine Person an  
grift. Ja. Ten meistens die ar  
ste sechs zhalten Schwäge  
eingesetzt bevor man über

Geht so



haupte den richtigen  
Knopf zum An-  
klicken gefunden  
hat. Die Zeit zum  
Reagieren stieg zu-  
mal. Auch das Zei-  
gen mit der Aus-  
breit. Es sei ande-  
re so einfach dazu-  
wackelt sie ein biß-  
chen zu. Die An-  
sätze des Spie-  
s. Man hatte nur  
s. Ich mußte mich um  
zu machen.

**STECK  
BRIEF**

Genre: Action Adventure  
Hersteller: 7 Screens, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS

• Vorherige (und

**AMIGA 35%**

Graphics	37%	Sound	42%
----------	-----	-------	-----

POWER WEIGHTING 36dB

## ATARI ST

in Vorbereitung

CM

nicht geplant

BRANDHUSSE SPILLE  
- SKATTEFREISE

ST & AMIGA		57	AM	1.5	5.25"
Battle Squadron 1		59"			
Black Tiger	49"	59"			
Com. Master Circus	45"	49"			
Dragon Sprint	49"	49"			
Dragon's Lair 2					
Evolution					
Future Wars	51"	59"			
Gamma - Lunar Field	50"	59"			
Stunt Car Racer	72"	72"			
Their Finest Hour	82"	82"			
Toobin	59"	59"			
Tower of Babel	72"	72"			
Vastscreen CGA-Emul	59"	59"			
Wastscreen CGA-Emul	59"	59"			

**SUPER SCHNAPPCHEN**

Schnell zugreifen nur solange Vorrat

Hero's Quest 1	84%	84%	Altered Beast	29%	29%
Indy Jones: Advent	72%	72%	Blasters	19%	19%
Knightmare	74%	41%	Captain Blood	19%	19%
Leisure Suit Larry 2	74%	74%	Dynasty Dux	29%	29%
Lords of Rising Sun	74%	74%	Fighting Soccer	19%	19%
Manhunter 2: San F	86%	86%	Galaxy Force	19%	19%
Maniac Mansion	72%	72%	Hankey's	19%	19%
Midwinter	72%	72%	Hotball	19%	19%
P43 Thunderbolt	72%	72%	Int. Karate	19%	28%
			Jinxer	19%	19%
			Leviathan	19%	19%
			Obitector	19%	19%
Pack	72%	72%	Pacmania	19%	19%
			Super Wonderboy	29%	29%
Power of 4	56%	59%	The Deep	19%	19%
			Xenon	19%	19%

## C-64.128

Siro City	82 <sup>1st</sup>	82 <sup>1st</sup>	Afterburner	9 <sup>1st</sup>	19 <sup>1st</sup>
Spac Ace	99 <sup>1st</sup>	99 <sup>1st</sup>	Altered Beast		19 <sup>1st</sup>
Stunt Car Racer	72 <sup>1st</sup>	72 <sup>1st</sup>	Blasteroids	9 <sup>1st</sup>	9 <sup>1st</sup>
Their Finest Hour	82 <sup>1st</sup>	82 <sup>1st</sup>	Fighting Soccer		19 <sup>1st</sup>
Top Gun	49 <sup>1st</sup>	49 <sup>1st</sup>	Leaderboard Par 4	14 <sup>1st</sup>	
Tower of Babel	72 <sup>1st</sup>	72 <sup>1st</sup>	Marble Madness	9 <sup>1st</sup>	
Typhoon Thompson	49 <sup>1st</sup>	59 <sup>1st</sup>	Pacmania	19 <sup>1st</sup>	19 <sup>1st</sup>
Ultimate Grapple Machine	59 <sup>1st</sup>	59 <sup>1st</sup>	Scary Slides	9 <sup>1st</sup>	

## IBM PC

C-64 128	Kass	Disk	Aargh!	29 <sup>th</sup>	29 <sup>th</sup>
100's Dynamite 47	37 <sup>th</sup>	48 <sup>th</sup>	Boulder Dash c. Kitz	19 <sup>th</sup>	19 <sup>th</sup>
Black Tiger	26 <sup>th</sup>	37 <sup>th</sup>	Circus Games*		19 <sup>th</sup>
Continental Circus	26 <sup>th</sup>	37 <sup>th</sup>	Football Manager*	19 <sup>th</sup>	19 <sup>th</sup>
Disaster Zone	16 <sup>th</sup>	37 <sup>th</sup>	Indoor Sports*	23 <sup>rd</sup>	19 <sup>th</sup>
Dr. Doom			Xarting Grab Prix		29 <sup>th</sup>
Exotic 21 (Vinty)	37 <sup>th</sup>	48 <sup>th</sup>	Millennium 2 2		19 <sup>th</sup>
Ghoul'n Ghosts	26 <sup>th</sup>	37 <sup>th</sup>	Three Stooges*	19 <sup>th</sup>	19 <sup>th</sup>

[illegible]

## IRM PC

Dragon's Lair*	99%	99%
Hard Drive**	59%	59%
Hero's Quest I	84%	84%
Indi Jones Advent	82%	82%
Leisure Suit Larry 3*	99%	99%
M1 Tank Platoon*	99%	99%
Mantas Manion	82%	82%
Midway Inter	72%	72%
Sim City	82%	82%

Grüner Weg 28 D-5100 Aachen  
0241 5120512 Fax 0241 5120504

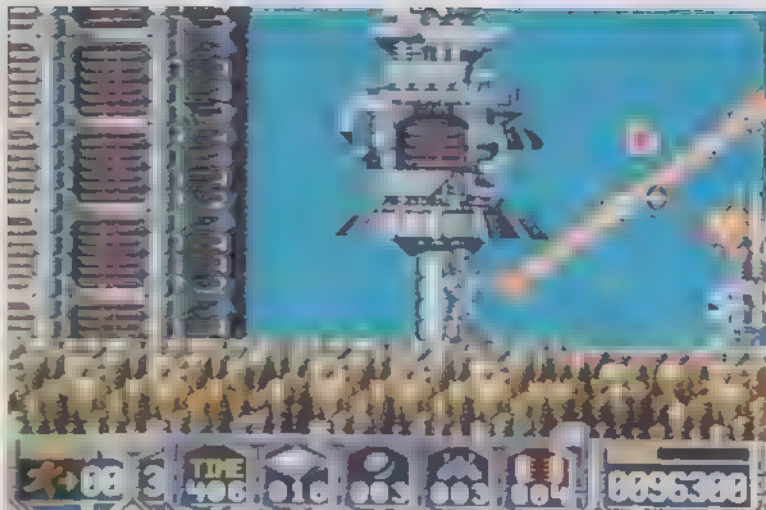
Grüner Weg 28 D-5100 Aachen  
0241 152051 52 Fax 0241 152054



LAUF- UND  
SPRING-  
PARADE

## Turrican

Hier ist ein Spiel, bei dem nach Herzenslust gesprungen, geschossen, Monster gekillt und Level erforscht werden dürfen. Hauptperson bei "Turrican" ist ein bis an die Zähne bewaffneter und zentimeterstark gepanzerter Krieger, mit dem man fünf Riesenselten durchsucht, von denen jede in mehrere Levels unterteilt ist. Natürlich schleppt er eine Waffe mit sich herum, die er zur Verteidigung der überall in den verschiedensten Formen und Farben auftauchenden Monster braucht. Neben dem normalen Schuß erzeugt diese auf Wunsch eine Art Hochleistungs-Blitz, den man kreisförmig in alle Richtungen lenken kann. Darüber hinaus läßt sich die Waffe auf drei verschiedenen Arten und Weisen aufrüsten. Diverse Streuschüsse stehen zur Verfügung sowie ein durchschlagkräftiger Laser. Alle diese netten Spielzeuge erhält man von einer speziellen Monsterart, die ab und zu auftaucht und herumswirrt. Der Kämpfer kann sich zudem zu einer

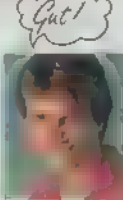


Tonnenweise Kopfschmerzen. Dem Hochleistungs-Blitz hält das Händchen aber nicht lange stand. (Amiga)



Tolle Grafik, die im Verlauf des Spiels noch besser wird, tolle Action, toller Sound. (Amiga)

Da Heinrich sich intensiv mit der C64-Version beschäftigt, werde ich die Amiga-Umsetzung eingehend untersuchen. Allerdings nicht das richtige Wort, da der Amiga mit allen Fähigkeiten bis zur Grenze ausgenutzt wurde. Die Grafik ist toll, die Musik hat Filmqualität und ständig gibt es etwas Neues zu entdecken. Eigentlich ist das



Winkeln und Ecken so richtig zu schätzen wissen. Fazit: Schwer aber gut.

ganze Spiel eine einzige Entdeckungsreise. Wahrscheinlich normale Ballerspiele, wie etwa Entschärfen, werden Turrican jedoch vom Spiel, das sich als erschöpfende Neugier. Erst dann wird man das Spiel mit seinen Hunderten versteckten

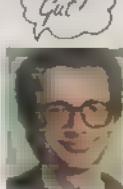
Kugel zusammenrollen, so daß ihm in unübersichtlichen Situationen kein Gegner etwas anhaben kann. Nebenbei kann er noch mit bildschirmräumenden Explosionen und Minen um sich schmeißen, wobei die Munition dafür aber begrenzt ist, und nur mit besagten Extras aufgefüllt werden kann.

Ausgerüstet mit diesen schnuckligen Waffen turnt der Gute durch den Level. Dabei muß er manchmal Wände erklimmen, indem er von Vorsprung zu Vorsprung springt. Anderswo fällt er zu Level-Beginn erst eine ganze Weile bevor er auf dem Grund des Levels ankommt. Alles in allem sind die Levels wahre Labyrinth aus Gängen, Gruben, Abgründen, Teichen und Schächten. Natürlich wimmelt es dort von Monstern und automatischen Waffen. Einige schwirren wie die Extras-Spender frei umher und feuern mit allem Möglichen auf den Guten. Kanonen sind an Wänden und Decken installiert und sind auch nicht nur aus Spaß da.

Manchmal muß er sich den Weg durch poröse Platten freischneiden. Diese sind manchmal der einzige Weg nach oben. Ein überreifer Schuß, und der Ausgang bleibt unerreichbar.

Trotz vieler pfeifender Schüsse ist Turrican kein reines Ballerspiel, sondern gehört mit in die Sparte Lauf- und Springspiel. Jeder Level ist nach einer anderen Methode aufgebaut, so daß man jeden Winkel erforschen und auf jede Klippe hüpfen sollte. Erst dann findet man den Ausgang einer Ebene. Bei Turrican hat man jedoch nicht beliebig Zeit. Nach Ablauf der Frist verliert man ein Leben. Dieses geht auch hops, wenn man zu oft von Gegnern berührt oder getroffen wird. Bei Spielende gibt es jedoch die Möglichkeit, den gerade gespielten Level noch einmal von vorne zu beginnen. Dreimal geht das automatisch. Außerdem sollte man fleißig herumliegende Diamanten sammeln. Mit 300 Stück kann man einmal mehr den Level wiederholen. *ht*

Ich weiß nicht, was das bedeuten. Da referiert der Programmierer eines der technisch imposantesten C64-Spiele ab, doch irgendwie läßt mich Turrican auf diesem Computer kalt. Die Grafik ist abwechslungsreich, die Komplexität enorm, aber der Spielspaß weht auf Halbmaße. Die Amiga-Umsetzung ist



mit vielen Arcade-Titeln durchaus mithalten.

besser spielbar. bietet nicht schlechte Ansichten. Automaten-Niveau und macht unter dem Strich deutlich mehr Spaß. Das gute Stück könnte man auch ruhigen Gewissens in eine Spielhalle stellen. Technisch und besonders auch musikalisch kann es

STECKBRIEF

Genre Action  
Herstell. Rainbow Arts. Zukaufpreis 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

81%

Grafik 82% Sound 88%

POWER WERTUNG 81%

C 64

71%

Grafik 80% Sound 70%

POWER WERTUNG 71%





SONDERHEFT

54

# SUPER

# SPIELE



## Themenschwerpunkte:

**WM 90:**

Alle Spiele im Griff  
mit der WM-Verwaltung "Italia 90"

**Spielwettbewerb:**

Vorstellung der Sieger-Programme

**Geheime Spiele-Tricks:**

Ewige Leben bei kommerziellen Spielen

**Premiere:**

Ultimate Tron II: Action für 6 Personen

**Ab 25. Mai bei Ihrem Zeitschriftenhändler!**



Vier versteckte Schlüsselteile öffnen das Tor zur nächsten Welt (ST)

## AUSGEBRANNT

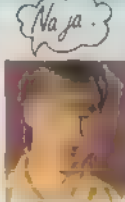
# Fire and Brimstone

**S**teve Goldrunner Bakist einer der fleißigsten 16-Bit-Programmierer weltweit und bereit. Obwohl erst vor wenigen Monaten mit "Bad Company" sein letztes Spiel erschienen wird in diesen Tagen "Fire and Brimstone" veröffentlicht, das er zusammen mit Tim Coupé entwickelte.

Thor (angeblich ein Gott, dafür aber ziemlich verwundbar), muß sich Bild für Bild durch acht Welten vorankämpfen. Sein Ziel ist die kratzbürstige Hel, die ein Königreich namens Norse unter ihrer arroganten Fuchtel hat. Gleich zu Beginn tummeln

sich zwei Wäffen in Thors Handgepäck. Sammelt er unterwegs ein neues Wurfgeschloß auf, muß er dafür eine andere Waffe zurücklassen. Zudem kann Thor auf vier Zaubersprüche zurückgreifen, die er in Form von kleinen Kelchen am Wegrand findet. Bessere Sprungkraft, eine Brücke über Hindernisse, eine Smart-Bombe und Licht für dunkle Räume sind im Angebot. Einsetzen sollte man diese Waffen gegen die Vielzahl von Gegnern, die auf dem Bildschirm ihr Unwesen treiben und Thor bei Berührung kräftig Energie abziehen mag.

Auf den ersten Blick sieht "Fire and Brimstone" wie eine abgespeckte "Ghosts'n'Goblins"-Variante aus, ohne Scrolling, dafür um so konfuse. Dieser wirre Eindruck verwischt auch nach längerem Spielen nicht. Die zahlreichen Gegner sind wahllos platziert, ohne daß sich jemand Gedanken gemacht



Na ja.

hat, ob das fair oder spielbar ist. Ich frage mich außerdem, warum es eine Energieanzeige gibt, wenn diese sich bei einer schuchternen Feindberührung sofort auf null absinkt. So wenig Gedanken man sich um das verkorkste Spieldesign gemacht hat, so viel Mühe wurde in die edle Grafik investiert.



Der Klassik geht's an den Kragen, denn Musik geht durch den Magen (ST)

## ROLL OVER BEETHOVEN

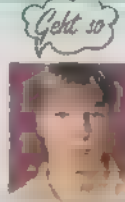
# Jumping Jack Son

**F**ans von klassischer Musik sollten sich vor "Jumping Jack Son" in Acht nehmen. Ihr müßt hier nämlich dem Rock'n'Roll wieder auf die Sprünge helfen. Sobald die allererste Rock-Platte gefunden wird, regiert wieder fetzige Musik und mit der Klassik hat's ein jähes Ende.

Vom Spielablauf her erinnert Jumping Jack Son etwas an "O'Bert". Wenn ihr durch Betreten von bestimmten Feldern diese richtig einfärbt, erscheint eine LP, die ihr auf den entsprechenden Platten-Spieler platzieren müßt. Sind alle Platten-Spieler in Betrieb,

ist ein Level geschafft. Eine Menge Extras, Teleporter-Felder und etliche Gegner (übrigens alle in Form von klassischen Musikinstrumenten) würzen den Geschicklichkeitstest. Die Spielfelder variieren je nach Schwierigkeitsgrad in der Größe, scrollen aber stets von oben nach unten. Alle vier Level (32 gibt's insgesamt) dürft ihr Euch ein Paßwort "erspielen". Wer die Zwischenprüfung nicht schafft, der erhält auch kein Paßwort. Als Bonus erwartet Euch eine High-Score-Liste mit 1000 (in Worten: tausend!) Einträgen. mg

Das Spielprinzip bietet wenig Neues, die Aufmachung ist dafür um so innovativer. Das Rock'n'Roll contra Klassik-Konzept wurde konsequent durchgezogen. Sogar die Grafik wurde darauf hin getrimmt und sieht richtig schnuckelig aus. Die rockige Musik kommt allerdings auf dem ST manchmal aus dem Takt und



Geht so.

macht nicht den professionellsten Eindruck. Schade ist auch, daß es insgesamt nur 32 Level gibt und sich die Anzahl der Spielmoneten arg in Grenzen hält. Mit etwas mehr Detailreichtum in spielerischer Hinsicht hätte sich "Jumping Jack Son" ein "Gut" Gesicht verdient. So bleibt sie bei einem freundlichen "Geht so".

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Firebird  
Zukaufpreis: 85 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA**

In Vorbereitung

**ATARI ST 38%**

Grafik: 78% Sound: 57%

POWER WERTUNG 38%

**C 64**

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Programmes  
Zukaufpreis: 75 Mark

**MS-DOS**

nicht geplant

**AMIGA 67%**

Grafik: 68% Sound: 74%  
POWER WERTUNG 67%

**ATARI ST 67%**

Grafik: 70% Sound: 69%

POWER WERTUNG 67%

**C 64**

nicht geplant



Bis man zum Spielen kommt, ist man eingeschlafen (Amiga)

## SCHLAFPILLE

## Singe's Castle

Nichts anderes als die Fortsetzung von "Dragon's Lair" verbirgt sich hinter dem Titel "Escape from Singe's Castle". Anscheinend war der Vorgänger so erfolgreich, daß sich die Grafiker sofort entschlossen, eine Fortsetzung mit Ritter Dirk zu zeichnen und diese auf fünf Disketten zu bannen. Wieder muß der Gute die Prinzessin aus einem Schloß voller böser Überraschungen befreien. Das Spielprinzip ist jedoch gleich geblieben. Auf dem Bildschirm wird ein Zeichentrickfilm gezeigt, bei dem man im richtigen Mo-

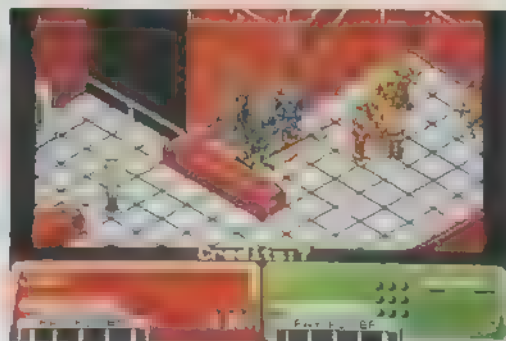
ment den Joystick benutzen muß. Entweder hat man mit dem Joystick richtig reagiert und Dirk stolpert wohlbehalten in die nächste Szene. Andernfalls wird er wahnsinnig zerstückelt, verbrannt, er stürzt ab oder es ereignet sich eine andere unangenehme Todesart. Dirk kann man mit dem Joystick also nicht direkt steuern, sondern nur die Handlung ("Schwert ziehen", "Nach links") beeinflussen. Bei einer falschen Aktion wird der laufende Film unterbrochen und es wird seine Todesart gezeigt. Zum Glück gibt's fünf Leben. hf

"Space Ace" war ja noch ganz lustig. Schnell geladen, konnte man sofort losspielen und hatte an dem Spiel Spaß, auch wenn's zu teuer war. Bei "Escape from Singe's Castle" hat man jedoch erfolgreich das letzte blühende Programmierkunst ausgemerzt. Bis man zum Spielen kommt, vergeht rund eine Minute. Und



auch im Spiel werden die Szenen in einer Geschwindigkeit nachgeladen, daß man fast glaubt, einen C64 ohne Floppy-Speeder vor sich zu haben (jedenfalls fast). Die Grafik ist toll, aber während man "Space Ace" noch spielen konnte, ist die Fortsetzung von "Dragon's Lair" nur ein einziger großer Spielkrampl.

ien konnte, ist die Fortsetzung von "Dragon's Lair" nur ein einziger großer Spielkrampl.



Durch Eisen, Blech und Stahl frißt sich mein Laserstrahl (ST)

## FREIHEIT FÜR ROBO-ZOMBIES

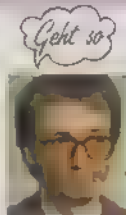
## Escape

Skrupellos sind die Reptilien, grausam und gemein. Ihr Hobby besteht darin, hochkarätige Wissenschaftler vom Planeten Erde zu entführen und zur Zwangsarbeit in Reptilien-Fabriken auf dem Planeten "X" zu verdonnern. Hier wacht eine Schar von bleichernen Ungeheuern über die armen Gefangenen, die allmählich zu "Robo-Zombies" verwandelt werden.

"Escape from the Planet of the Robot Monsters" ist eine lebendige Parodie auf die Science-fiction-Stories der 50er Jahre. Die Grafik wird

bei diesem Actionspiel im 3D-angehauchten "Schräg-von-oben"-Look gezeigt. Zwei Spieler können gleichzeitig am Befreiungsversuch teilnehmen. Fabrik für Fabrik schießt man die enormen Massen antuckenden Robo-Wächler ab, befreit Gefangene durch Berührung und muß Schalter aktivieren, die Rolltreppen in Bewegung setzen, weiche zum nächsten Stockwerk führen. Einige Roboter hinterlassen beim Verpulvern grüne Kristalle, deren Aufsammlen mit mehr Brutzekraft für Eure Laserkanone belohnt wird. hf

Das dürfte das Computerspiel mit dem längsten Namen aller Zeiten sein. Es hat auch gute Chancen auf einen Rekord in der Kategorie "Roboterdichte pro Level". Die knurrigen Edellastwächler greifen im Dutzend bil-



liger an. An einigen Ecken leidet die Spielbarkeit unter diesen Massenszenen — vor-

allem dann, wenn eine besonders schnelle Roboter-Serie angreift. Da können mich die vielen "Continues" nicht sonderlich trösten. "Escape" bringt zu zweit mehr Spaß. Man kann sich das Roboter-Verschrotten gemächlich leisten und kommt leichter voran. Die detaillierte, humorvolle Grafik hat einiges für sich.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Visionary Limited, Zirkapreis: 140 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA 25%

Grafik: 82% Sound: 79%

POWER WERTUNG: 25%

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Tengen, Zirkapreis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

ATARI ST 64%

Grafik: 70% Sound: 69%

POWER WERTUNG: 25%

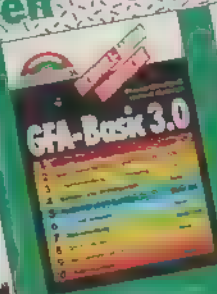
C 64

In Vorbereitung

# KLEINE

# Berühmtheiten

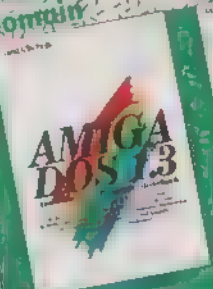
## Programmiersprachen



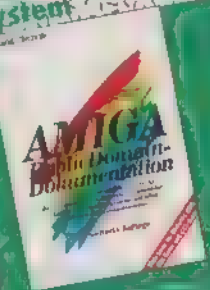
## Superhose leichtgemacht



## Punkt Domain



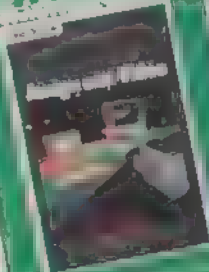
## Das Betriebssystem





Kunst und  
Amiga

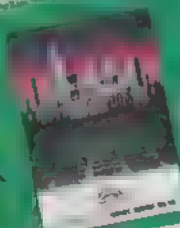
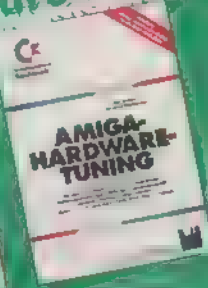
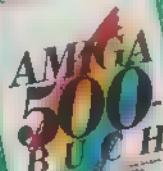
Für Grafik-Künstler



**Bookware - Software zum Buchpreis**

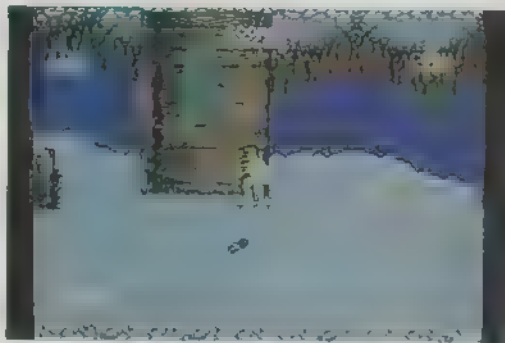


**Für Hardware-Freaks**



**INFO-COUPON**

**INFO-COUPON** Bitte senden Sie mir Ihr Gratis-  
verzeichnis mit beif. 3x neuen Computerrichtern und Software



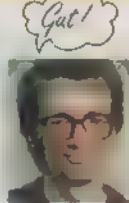
Der Mullmann auf Rädern ist wieder unterwegs (Amiga)

## SAUBERE SACHE

## Skidz

Zwei besonders populäre Freizeit-Sportgeräte hat Gremlin in seinem neuen Geschicklichkeitsspiel listig verquirlt. Bei "Skidz" habt ihr zu Beginn die Wahl, ob ihr ein BMX-Rad oder ein Skateboard besteigen wollt. Steuerung und Spielablauf sind bei beiden Apparillos aber ziemlich gleich. Ihr steuert einen coolen Burschen, der mit Rad oder Brett durch fünf Spielabschnitte kurvt, die man zu Beginn direkt auswählen kann. Außerdem gibt es ein Rennen, bei dem man gegen einen Mitfahrer antritt. In den fünf Levels ist es ein Zeitlimit, in dem ihr eure umweltfreundliche Aufgabe erfüllen müßt. Sammelt den herumliegenden Müll durch Drüberfahren auf und deponiert ihn in Mülltonnen. Auch die Energieanzeige ist wichtig, die bei Unfällen runtergeht, aber durchs Überrollen von handfester Nahrung wieder steigt. Gas gibt man durch flottes mehrmaliges Joystickziehen in die gewünschte Fahrtrichtung. Der Druck auf den Feuerknopf löst einen beherzten Sprung aus. Schafft ihr einen Abschnitt, könnt ihr in einem Laden das eine oder andere Extra kaufen. *hl*

Die meisten Skateboard-Spiele haben den Charme eines platten Reifens. Aber Vorsicht vor Vorurteilen, denn Skidz holt aus dem etwas ausgeglichen Genre sehr viel heraus. Die Amiga-Version bietet fadellose Grafik und feigen Sound, gepaart mit einem schaukeligen Spielprinzip. Jeder der fünf Levels ist groß und er



fordert einiges an Übung, um ihn zu meistern. Alle Abschnitte am Stück durchzuspielen ist eine echte Herausforderung. Großen Anteil am Spielspaß hat die gewitzte Steuerung bei der das Skateboard-Feeling gut überkommt.

Skidz spielt sich flott und rollt den anderen Skateboard/BMX-Programmen davon.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 65 bis 85 Mark

## MS-DOS

nicht geplant

## AMIGA 73%

Grafik: 76% Sound: 74%

POWER WERTUNG: 73%

## ATARI ST

in Vorbereitung

## C 64

nicht geplant



Springer ohne Ende: Terry auf Wanderschaft (Atari ST)

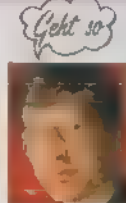
## WENN BÄLLE HÜPFEN

## Cloud Kingdoms

Feuerwelt, Steinwelt, Lawawelt, Eiswelt, Kristawelt. Durch diese und weitere 28 Levels muß sich der Ball "Terry" schlagen. Terry ist grün und äußerst hüpfefreudig. Sie steuern ihn mit dem Joystick und müssen alle Kristalle aufspüren, die in einem Level verborgen sind. Viele liegen offen in der Gegend herum, andere sind eingeschlossen und manche sogar lückisch versteckt. "Cloud Kingdoms" wäre kein Computerspiel, wären da nicht diverse Börsartigkeiten, die Terry an die Rundaung wollen. Insekten, Lavafelder, Bil-

lardkugeln, Säurepfützen und andere Scheußlichkeiten ziehen dem Ball Energie ab. Über manche dieser Wichte kann Terry hüpfen, um ihnen zu entgehen, außerdem ist ein gezielter Sprung bei den zahlreichen Abgründen die einzige Möglichkeit, um weiterzukommen. Im Spiel läuft kontinuierlich die Zeit ab, wenn der Zähler "0" erreicht ist, ein Terry futsch. Damit aber nicht alles gegen ihn gestimmt ist, haben die Programmierer Bonus-Gegenstände wie lebensspendende Sodafaschen oder Bonusfrüchte eingebaut. *al*

Viele Levels, jeder mit einer anderen Aufgabe, plus eine Menge netter Gags — Cloud Kingdoms sieht auf den ersten Blick nicht die aus. Auch wenn sich gibt's wenig zu mäkeln. Grafik und Sound sind für den Atari ST recht anständig. Nur leider fehlt der Mischung aus Hüpfen, Steuern und Sammeln der rechte Biß.



Was man sich an Spielereien von "Quedex", "Puffys Saga" und "Rock'n Roll" "geborgt" hat, ist zu lau — außer dem Sound, der Love nicht groß vor sich durch 32 nette Levels schagen will und ein leichtes Spiel sucht, wird anständig bedient. Profis sollten sich lieber nach anderen Herausforderungen umsehen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

## MS-DOS

in Vorbereitung

## AMIGA

in Vorbereitung

## ATARI ST 43%

Grafik: 39% Sound: 40%

POWER WERTUNG: 43%

## C 64

in Vorbereitung



**Der totale Durchbruch ist da!**

**Der neue einzigartige Sammelordner von  
POWER PLAY**



## Bestell- Gutschein

**Ja, ich will — Exemplare**

des POWER TIPS Ordners um  DM. Zusätzlich  
versende ich die Formung, die ich noch zuzug der Rechnung

Angibt einfach die Anzahl der POWER TIPS Ordner, die  
Sie sich wünschen. Schicken Sie diesen Gutschein an:  
Computer Service Ernst Jost

Markt & Technik Laser Service  
Postfach 14 02 20  
8000 München

Das ist der einzigartige Sammelordner für alle,  
die ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Der  
Ordner ist ruck zuck zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für  
POWER PLAY Leser!

**Super-Geld:** Der Ordner auch nur um 9,- DM. Nicht  
Preis! Auf dem Titel signalisiert immer höchstpersönlich  
die: „Da sind alle POWER TIPS, die eine Power-Play  
Leser!“

Die POWER TIPS einfach raustrennen,  
lösen, abheften – so geht kein heißer Tip  
verloren. Heißer Köpfechen schlagen  
gleich zu – zum supergünstigen  
Preis von nur 9,- DM!

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben an:  
Computer Service Ernst Jost Markt & Technik Laser Service Postfach 14 02 20 8000 München 5



Der "Window Wizard" entpuppt sich als fadens Actionspiel (Amiga)



Schlagen, bücken, notfalls vordrücken (MS-DOS/EGA)

## ZU BRUCH GEGANGEN

# Window Wizard

**M**anche sind von Beruf Sohn reicher Eltern, andere haben im Leben einfach Glück und manche müssen sich von ganz unten nach oben in die unterkühlten Chefetagen etablierter Firmen kämpfen. So auch der ehrgeizige Held dieses Spiels, Willy, der als Fensterputzer seine Karriere startet. An einem mehrstöckigen Wohnhaus beginnt er sein Werk, wobei er in einem Förderkorb steht. Die Fenster müssen für die Putzarbeit verschlossen sein. Die neugierigen Hausbewohner beobachten Willy jedoch nur zu gerne oder verschau-

chen ihn sogar. Mit einer Hupe lockt er diese weg. Anderwärts bekleckert ein Vogel das frische Fenster. Den Vogelmist kann Willy jedoch nur mit einem Spezialreiniger entfernen, der normal verschmutzte Fenster zerplatzen lässt, also Vorsicht! Außerdem ähnelt der Wohnblock einem Irrenhaus, denn überall fallen Katzen, Computer und Leute aus den Fenstern, denen Willy ausweichen muß. Manchmal liegen hinter den Fenstern auch wertvolle Gegenstände, die Willy punktetun. sehr gut tun.

ht

Das hätte ein nettes Spiel werden können, wenn man bei der Programmierung auf die Spielbarkeit geachtet hätte. Anders kann ich es mir nicht erklären, daß gleich im ersten Level alle Spielelemente eingesetzt wurden. An den Hallesiten des Korbes wird gesagt, Dinge purzeln herunter, der unsaubere Vogel

Na ja...



hinterläßt überall seinen Dreck und die Fenster stehen offen, alles zur gleichen Zeit. So gut kann eine Putzkolonne gar nicht sein, um gegen diesen massiven Dreckangriff anzukommen. Die nette Musik ist angesichts dieser Spielweise verschwunden. Wirklich schade um die Programmierarbeit.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Reine. Zirka-Preis: 70 Mark

**MS-DOS**

in Vorbereitung

**AMIGA 32%**

Grafik 43% Sound 56%  
POWER-WERTUNG 32%

**ATARI ST**

in Vorbereitung

**C 64**

nicht geplant

## TIEFSCHLAG A LA CARTE

# Low Blow

**A**ls Profi-Boxer kann man eine schöne Menge Geld verdienen, doch es ist nicht jedermanns Sache sich von wandelnden Kleiderschränken das Kleinhirn weich und die Schneidezähne locker klopfen zu lassen. Die zarten Gemüter dieser Welt, die kein Blut (und am wenigsten ihr eigenes) sehen können, verteilen einfach mit dem Joystick saftige Hiebe. Um Champion im "Low Blow"-Ring zu werden, müßt ihr immer stärker werdende Computergegner besiegen, die alle mit leicht variierenden Kampfakzelen auftrump-

fen. Läßt sich ein Freiwilliger aufreiben, könnt ihr auch mit einem Freund in den Ring steigen und Euch gegenseitig vermannen.

Low Blow bietet die von anderen Box-Simulationen bekannten Schlag- und Dekkungsarten. Eine besondere Spezialität ist aber der Tiefschlag, der dem Spiel seinen Namen gab. Der dynamische Schwinger in des Gegners Weichteile entspricht natürlich nicht den Regeln, doch wenn alle drei Ringrichter gerade weggucken, könnt ihr einen Low Blow riskieren.

ht

Bislang gibt's nur eine Box-Simulation, die mich begeistern kann: "Mike Tyson's Punch-Out" von Nintendo Entertainment System. Unter den größten teils grausigen Computer-Boxerspielen schlägt sich Low Blow gut. Die Soft-

Gut!



ware-Karrierel ist spielerisch nicht gerade der niveauevolle Gipfel aller Genüsse, aber we-

sentlich geistreicher als andere Vertreter dieses Genres. Besonders hoch ist der Schadenfreude-Faktor bei einem gelungenen Tiefschlag. Die Grafik ist auch auf relativ lahmen PCs erfreulich schnell. Ohne Joystick solltet ihr aber nicht in den Ring steigen, die Tastatursteuerung ist mäßig.

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 69%**

Grafik: 71% Sound: 27%

POWER-WERTUNG 69%

**AMIGA**

nicht geplant

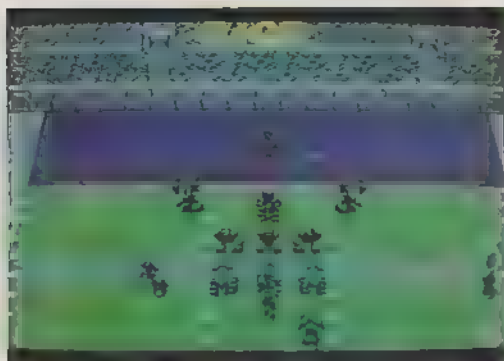
**ATARI ST**

nicht geplant

**C 64**

nicht geplant





Die Football-Roboter formieren sich für den nächsten Spielzug (Amiga)



Beim Liga-Spiel geht's um sehr viel (MS-DOS/VGA)

## TERMINATOR-TOUCHDOWN

## Cyberball

Die American Football-Liga erlebte im Jahre 2022 ein merkwürdiges Bild. Nach einem Match verschwanden die Spieler nicht unter der Dusche, sondern in einem schonen heißen Ölbad. Die Football-Teams bestehen aus Robotern. Da man die Football-Regeln geändert hat, gab man dem Sport der Zukunft auch gleich einen neuen Namen: Cyberball.

Ihr habt zu Begegnungen zwischen einem von sechs Teams. Ihr spielt immer gegen eine Computermannschaft, könnt aber auch mit einem Mitspieler zusammen-

treten. Ein Spiel ist in sechs Abschnitte unterteilt. Wie beim richtigen Football versucht ihr, die Grundlinie der gegnerischen Spielfläche zu erreichen. Klappert es, bekommt man sechs Punkte für den Touchdown gutgeschrieben. Ein Team ist so lange in Ballbesitz, solange der Metallball noch heiß ist. Er erwärmt sich allmählich und explodiert schließlich, woraufhin die andere Mannschaft in Ballbesitz kommt. Es gibt eine 'Defuse-Line', die ihr schnell erreichen müßt, bevor der Ball in die Luft fliegt. (Amiga)

Mit 67 verschiedenen Spielzügen bietet Cyberball viel aktiveres Kramelwerk für Football-Verwöhnte. Diese Vielfalt wird ebenso wie die tolle Spielweise der nicht viel bedingten Spielzüge untergeordnet. Nicht zuletzt wird die in dem Verhältnis zur Spielgröße noch langen Spielzeit Cyberball eher ein



Lotteriespiel als ein Sportspiel. Das ist, was schwammige Gefühle beim Spielende Roboter verursacht. Und man darf sich den Verdacht laß, daß geringere Komplexität als bei anderen Games als Konsequenz der Wertschätzung sind. Cyberball ist ein Football-Spiel, das sich aber zu einem Sports Football.

## OHNE AT TUT'S WEH

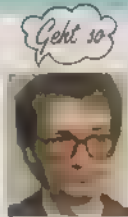
## Face Off

Energische Prügeln gehören zu den beliebtesten Elementen jedes E-Shockley Matches. Die gelegentlichen Faustkämpfe, die man beim neuen PC-E-Shockley Face Off entsprechend gewohnt ist, um sich den Puck vom Gegner zu ergattern, hat man die Wahl zwischen sanfterem Behaken, absolut rege gerechtem und zusehendem Umhauen überhaupt nicht rege gerechtem, aber der Schiedsrichter schaut oft gnädig weg. In der Hitze des Gefechts muß man aufpassen, daß man nicht einen weise Spieler des eigenen

Teams aufs Eis legt. Wird's einem Gefallen zu bunten logischen Boxkampf in Nahkampfnahme.

Bei Face Off spielt man zu zweit gegeneinander oder mit dem Computer der drei Schwierigkeitsgrade bietet. Während eines Matches müßt ihr die drei Spielerrollen immer wieder mal auswechseln. In einem Ligamodus können beliebig viele menschliche Spieler mitmachen. Zur Steuerung wird dringend ein Joystick empfohlen. Die PC-Version läuft mit CGA-, EGA- und VGA-Karten. (Amiga)

Hier steckt fast alles drin, was ich mir von einer guten E-Shockley-Simulation wünsche. Neben dem Ligamodus die Tabelle wird automatisch gespeichert, gefallene Spieler, Daten wie die Einstellung der Regelmengen (Aussie Rules bedeutet alles, was nicht mächtig, schmerzhaft). Doch wenn man



nicht gerade einen fixen AT hat, ist die EGA/VGA-Grafik unmöglich, ruckhaft und langsam. Hier muß man sich trösten, mit CGA-Bildern begnügen um ein halbwegs flüssiges Match zu erleben. Aber auch Spieler, die sich nicht das Geschick stelen, was unübersichtlich und der Computer spielt zu schwach.

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Tengen, Zirkel-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

48%

Grafik: 37% Sound: 64%  
POWER WERTUNG: 48%

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Sport  
Hersteller: Game Star, Zirkel-Preis: 100 Mark

MS-DOS

68%

Grafik: 63% Sound: 58%

POWER WERTUNG: 58%

ATARI ST

nicht geplant

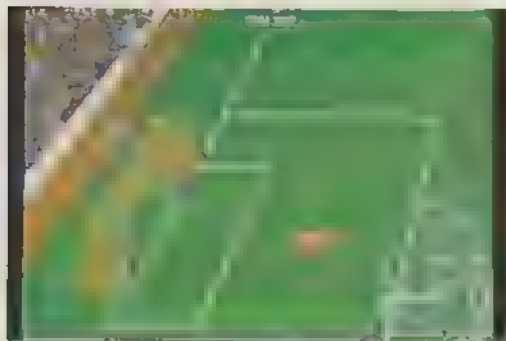
AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

## COMPUTERSPIELE



Der Torwart flieht — am Pfosten er steht! (Amiga)

Ein vielbeschäftigtes Spritze-Kalner und Spieler in einem (ST)

## KEIN MEISTERSTÜCK

# Manchester United

Die Lizenzzwänge Software in Justine ist was Neues zu bieten. Nach Speen zu Automaten Buchern f man und Comics gibt es mit Chester Juntet, etz gar das "Spe zu Fußball. Der allerwurd ge eng sche ver en hat in diesem Programm einen neuen Trainer verpas bekommen. Ihr habt die Ehre durch Spielerhand Taxik wahl und Dozenten des Trainingspens mit die Kicker auf Meisterschaftswis zu brin gen. Eine komplette Saison lang währt das Tabellenge range mit den anderen Spi zteams der englischen

ga der Spielstand kann gespeichert werden.

Wenn den Takt angeben  
darf ich auch aktiv ins Spiel  
geschehen eingreifen. Die  
Parten werden von der Seite  
gezogen und finden dabei  
Stärken der Energie spüren  
kann sich ein wenig auf ihre  
Leistung auf dem Rasen aus.  
Durch lassen des Feuer-  
knopfs wird der Ball geschos-  
sen, befindet er sich mit  
einem Doppelpass vom Fuß  
weg wird das untere Leder  
besonders hoch geworfen.  
Außerhalb des Lagers Bereichs  
kann man durch Freund-  
schaftsspiele austragen. (h)

AnzuB kann man  
dich austrennen  
Männchen auf  
steig' die Bück  
auf die Tabereda  
vB mehr wird nicht  
geboten Auch der  
adere Acten Fe  
n gebt man selber  
zum Joystick greift  
entbuscht ein we  
ng Du Ba wird  
erst nach einer ke  
schten... nach  
den Feuerkno...

Gelt so



ha. So wie diese  
 Antwort auch  
 ist, so wenig sind  
 seine Ausw. küh-  
 nen. Auch wenn  
 man eigenlich  
 rechtzög. auf-  
 treten. Anger-  
 zum Bal. pagert.  
 wird der Paß oft zu  
 spät ausgeliefert und  
 der Koffer sperrt  
 sich das Ende. Das  
 kommt nicht gerade  
 in Ordnung.

## GEHEUERT UND GEFEUERT

## Player Manager

**W**ährend Fans des Fußballspiels Kick Off noch ein wenig auf den ersten Nachhock Kick Off 2 warten müssen, hat André Z. Überzeugung: Player Manager verdient sich, Das gute alte Kick Off wurde mit einer Trainer Simulation verknüpft: Es gibt vier Ligen und eine Zweitligaförderung. Die härteste Spielklasse zu kommen und Meister zu werden, für den einzelnen Spieler gibt es eine Reihe von Statistiken, die seine Stärke beurteilen helfen. Inhabri die Mannschaftsleistung und die Spielstärke die Entscheidung

Über Transfers und Vertragsveränderungen in der Hand. Wenn Ihr als Trainer nur Murks baut und die Mannschaft ständig in der Abstiegszone dumpt, kann es passieren, daß Ihr vom Präsidenten gefeuert werdet. Steht ein Spiel an, habt Ihr die Wahl mitzuspielen in einer 2 x 15 Minuten Partie mit Kick Off. Eine Art Schnelldurchlauf zu sehen oder einfach das Ergebnis mitgeteilt zu bekommen. Die Teamkollegen werden je nach ihren Stufen mehr oder weniger geschikelt vom Computer gesehen.

von Kick Off war ich  
nein, richtig begeh-  
ren aber ne-bi-  
dem, mit dem aus-  
gerichtet. Man-  
gamer Teil, man  
schon das, dass  
Rang, es, so. Auch  
wenn man sich nur  
auf den Trainer-Job

Gut!



Entscheidungen haben spürbare Auswirkungen auf den Verlauf der Spiel-Welt. Kick Off möchte wird im Begegnung zur Joyal größten und besten Spielern tatkräftig zu helfen. Die Meinung ist in Gegense zuzunehmen. Manches davon geringer. Alles in Sicht der Zeit.

Prayer Manage Spaß Der  
Gewinnkeits ad st gerade  
ein und die st wünschen

Gegensatz zu ihm:  
auschanden      Manches  
und ge geigen. Als  
nalem, so sind die Gold

STECK  
BRIEF

Genre Sport  
Hersteller Kusal's Zrka Preis 85 Mark

MS-DOS

night geplant

**AMIGA 48%**

Gravité	71%	Sound	61%
---------	-----	-------	-----

POWERWEFTUNG 4847

## ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK  
BRIEF

Genre Sport  
Hersteller: Acco Zuka Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

**AMICA**

in Michigan, as

**ATARI ST 76%**

Gratik 60%	Sound 39%
------------	-----------

POWER WESTING 75%

654

in Vorhänge (un-



### Emilyn Hughes Soccer

Der sowjet Fußball-Krücken, die in letzter Zeit veröffentlicht worden sind, tun die starken 16-Bit-Umsetzungen von "Emilyn Hughes International Soccer" besonders gut. Die anspruchsvolle Steuerung und sämtliche Spielmodi der C-64-Version wurden tadellos umgesetzt. Dank besserer, schnellerer Grafik ist der Spielwitz noch eine Phase höher. Eine Super Fußball-Simulation. *hf*

Genre: Sport  
Hersteller: Audiogenic  
Zirka-Preis: 75 Mark

AMIGA	83%
Grafik: 74%	Sound: 72%
POWER-WERTUNG: 83%	



### SAS Combat Simulator

Selbst bei dem niedrigen Preis von 20 Mark muß man von "SAS Combat Simulator" abraten. Das Spiel ist eine äußerst simple Menschen-Metzerei im Stil von "Leathernecks" mit einigen windigen Extras, die als Code-Masters-Symbole getarnt sind. Der kleine Spiel-Ausschnitt scrollt abwechselnd horizontal und vertikal. Bevor ein Levelvier

Genre: Action  
Hersteller: Code Masters  
Zirka-Preis: 20 Mark

AMIGA	27%
Grafik: 47%	Sound: 22%
POWER-WERTUNG: 27%	



### Star Trash

Dieses Spiel macht seinem Namen alle Ehre. Die Idee, einen Ball über eine perspektivische Landschaft zu steuern, ist ja ganz nett, aber alles andere als neu (man denke nur an "Marble Madness"). Die Landschaft verwirrt bei der Steuerung nur, auch wenn sie gut aussieht. Auch die Steuerung macht nicht den ausgeklügelter Eindruck. Nach kurzer Zeit fragt man sich: "Warum spiele ich das eigentlich?" "Star Trash" ist keine Katastrophe, es fehlt nur der rechte Pfiff. *hf*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Rainbow Arts  
Zirka-Preis: 59 Mark

AMIGA	53%
Grafik: 60%	Sound: 51%
POWER-WERTUNG: 53%	



### Might and Magic II

Vor über einem Jahr testeten wir die Apple-Version von "Might and Magic II", die damals recht gut abschchnitt. Kein Wunder, denn mit einer Vielzahl intimesanter Missionen, stapelweise Zauberkünste, ausgeschalteten Gegnern und einem guten Kampfsystem machen Rollenspiele einfach Spaß. Für den Amiga wurde spielerisch nichts verändert, die Grafik dafür ordentlich aufgeböhrt, und der Sound leider etwas verschlechtert. Wer ein gutes Rollenspiel sucht, sollte sich "Might and Magic II" besorgen. *af*

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: New World Computing  
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA	83%
Grafik: 73%	Sound: 25%
POWER-WERTUNG: 83%	



### Stryx

Was sich schon auf dem Amiga übel spielte, wird auf dem ST selten zum Top-Programm. Diese alle Spieler-Wechsel läßt sich auch auf "Stryx", die Action-Mulitumme mit der düsteren Steuerung und dem noch düfligeren Spielwitz, anwenden. Als Held vom Dienst bekämpft man einen ungemütlichen Robo-Veranstalt. Technisch gibt's keine Unterschiede zur Amiga-Version, auch der hohe Anbid-Faktor ist bei den Masochisten, die sich ein Actionspiel antun wollen. *hf*

Genre: Action  
Hersteller: Psychapse  
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST	23%
Grafik: 56%	Sound: 41%
POWER-WERTUNG: 23%	



### Tennis Cup

Loricels aktuelle Tennis-Simulation ist für so ziemlich jeden Spielmodus zu haben. Einzel, Doppel, Turnier-Modus, Training, Davis Cup und Zwei-Spieler-Modus machen "Tennis Cup" zu einer abwechslungsreichen Filzball-Dresche. Die ST-Umsetzung ist mit der in der letzten Ausgabe getesteten Amiga-Version praktisch identisch. Das Programm spielt sich nicht übel. Im direkten Vergleich zu Starbytes Tennis-Konkurrent "The Break" zieht Tennis Cup allerdings den Kürzeren. *hf*

Genre: Sport  
Hersteller: Loricel  
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST	59%
Grafik: 66%	Sound: 66%
POWER-WERTUNG: 59%	

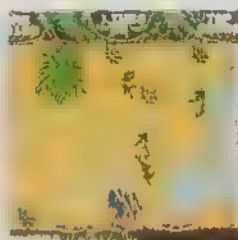


### Rainbow Islands

A Version kaum ab 28 Spritzigal, bel sieben Endgegner und viele versteckte Extras versehen. Euch das Bildschirm-Leben "Rainbow Islands" ist es der perfektesten Geschicklichkeit, die es bislang für den ST gibt. Steuerung, Abwechslung, Spielhier stimmt einfach alles. *mg*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 65 Mark

ATARI ST	90%
Grafik: 79%	Sound: 72%
POWER-WERTUNG: 90%	



### SAS Combat Simulator

Spielerisch hat sich gegenüber der ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Amiga-Version nichts getan. Das Programm läuft allerdings gewaltig langsamer ab, was den ohnehin kaum vorhandenen Spielspaß nochmals drückt. Wei auf stupides Abknallen von Soldaten steht der möge mit "SAS Combat Simulator" glücklich werden. Das Programm spielt sich ähnlich eckelnd wie ein 60-km-Marsch mit Gepäck auf dem Rücken. *mg*

Genre: Action  
Hersteller: Code Masters  
Zirka-Preis: 20 Mark

ATARI ST	23%
Grafik: 44%	Sound: 19%
POWER-WERTUNG: 23%	



## Space Ace

Jetzt muß Dexter auch auf dem Atari ST seine Freundin aus den Klauen des bösen Schurken befreien. Die Steuerung und der Handlungsablauf sind mit der Amiga-Version absolut identisch. Auch hier ein großes Lob an die Programmierer, die es schaffen, so viel Grafik und Sound in so kurzer Zeit zu laden. In der Spielhalle war's toll, aber auf dem Computer wird man zum Diskockey. Fazit: Tolle Grafik, alle Sound-Features. Preis: den Spielwitz kann man in der Lape-Juche.

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Ready Soft  
Zirkapreis: 140 Mark

**ATARI ST 43%**

Grafik 88% Sound 82%

POWER-WERTUNG: 43%



## Pipe Mania

Leitungen verlegen unter Zeitdruck. Pipe Mania (früher "Pipe Dream") hat ein derart wasserdichtes Spielprinzip, daß man einfach nicht viel falsch machen kann. Die C64-Version ist recht anständig. Alle Features des Amiga-Originals sind vorhanden, nur die Paßwörter heißen anders. Leider fehlt der treibende Sound der ST- und Amiga-Version. Die C64-Version ist ein toller Titel, der es wert ist, gekauft zu werden.

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Empire  
Zirkapreis: 70 Mark

**C64 77%**

Grafik 50% Sound 48%

POWER-WERTUNG: 77%



## Starflight

Starflight ist ein Weltraum-Erforschungsspiel. Man kann die Erde verlassen und in den Weltraum fliegen. Es gibt viele Planeten und Monde zu entdecken. Man kann auch Handel treiben und Kriege führen. Das Spiel ist sehr komplex und bietet viel zu entdecken. Es ist ein sehr gutes Beispiel für ein Weltraum-Erforschungsspiel auf dem Atari ST.

Genre: Action  
Hersteller: Impressions  
Zirkapreis: 70 Mark

**ATARI ST 21%**

Grafik 32% Sound 31%

POWER-WERTUNG: 21%



## Starflight

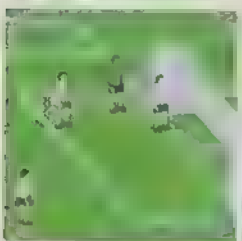
Nach PC, Amiga und C64 Besitzern dürfen jetzt auch die Atari-er den "Starflight" Weltraum-Erforschungsspiel mit guter Benutzerführung, klugen Aliens und je nach Menge Flug- und Handel-Features. Es ist ein sehr gutes Beispiel für ein Weltraum-Erforschungsspiel auf dem Atari ST.

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Electronic Arts  
Zirkapreis: 90 Mark

**ATARI ST 86%**

Grafik 48% Sound 23%

POWER-WERTUNG: 86%



## Emlyn Hughes Soccer

Wenn es Ihnen in diesen WM-haltigen Zeiten nach einer technisch anspruchsvollen Fußball-Simulation mit Filigran-Steuerung, zehn verschiedenen Computergegnern, zwei Spieler-Team-Modus und schöner schneller Grafik geht, sollten Sie einen Blick auf "Emlyn Hughes international Soccer" auf dem ST werfen. Die Spielbarkeit ist die große Stärke dieses Programms, bei der bis zu acht Spieler in einer Liga antreten können. Ein Pflichtspiel für Fußball-Fans.

Genre: Sport  
Hersteller: Audiogenic  
Zirkapreis: 75 Mark

**ATARI ST 83%**

Grafik: 74% Sound: 72%

POWER-WERTUNG: 83%



## Black Tiger

Die Umsetzung des japanischen Capcom-Spielaufbaus sieht auf dem C64 nicht so hübsch aus wie bei ST und Amiga. Das ruckdreckige Scrolling, das ein Fortschritt, was der Spielbarkeit zugute kommt. Sabotage-Spiel, das man sich durch merkt. Die C64-Version ist ein toller Titel, der es wert ist, gekauft zu werden.

Genre: Action  
Hersteller: U.S. Gold  
Zirkapreis: 50 bis 80 Mark

**C64 58%**

Grafik: 60% Sound: 64%

POWER-WERTUNG: 58%



## Rainbow Islands

Mit den brillanten Amiga- und ST-Versionen kann die C64-Umsetzung leider nicht mithalten. Im Vergleich zu anderen Neuerscheinungen für diesen Computer macht "Rainbow Islands" eine ordentliche Figur vom technischen Standpunkt aus. Die C64-Version ist ein toller Titel, der es wert ist, gekauft zu werden.

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Ocean  
Zirkapreis: 35 bis 50 Mark

**C64 67%**

Grafik: 58% Sound: 63%

POWER-WERTUNG: 67%



## Scramble Spirits

Die C64-Umsetzung von "Scramble Spirits" spielt sich tatsächlich besser als beide 16-Bit-Varianten für Amiga und ST. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, und die Gegner-Sprites zucken nicht gar so schlimm über den Bildschirm. Zu den besten Ballerspielen zählt "Scramble Spirits" das halb zwar nicht, hält sich aber tapfer in der "Gerade noch überdurchschnittlich" Kategorie. Die Grafik dumpf, eher in der "Habich-schon-besser-gesehen"-Klasse vor sich hin.

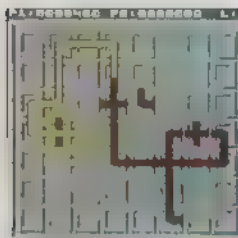
Genre: Action  
Hersteller: Grandlam  
Zirkapreis: 40 bis 50 Mark

**C64 54%**

Grafik: 41% Sound: 40%

POWER-WERTUNG: 54%





## Pipe Mania

Wutgeheul und Freudengeheul durchpfeilt Nichte und Knir. Es ist Joysticks. Seltener war ein Spiel so magisch anziehend wie "Pipe Mania" (früher "Pipe Dream"). Ob alleine oder zu zweit: erhöhter Adrenalinverbrauch ist beim Leitungsverlegen quasi garantiert. Mehrere Spielmodi sorgen beim Leitungsverlegen für Stimmung. Auf dem Atari ST sind G-disk und Sound fast genauso gut wie auf dem Amiga Vorbild. Wer ein gutes Geschicklichkeitsspiel sucht, wird Pipe Mania haben.

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Empire  
Zirka-Preis: 70 Mark

**ATARI ST 78%**

Grat k	53%	Sound	50%
--------	-----	-------	-----

POWER WERTUNG 78 1/2



## Fiendish Freddy

Da sieht man daB - das hier ist eine  
C 64 Umseizerung, gab  
Amiga sehr auf den Markt  
Ja, die C 64 war ein  
Seitdem es die C 64 gibt, ist  
man immer noch bei der C 64  
geblieben, weil sie so gut  
ist.  
Spaß abgespeckt. Endlich wird  
Spiel, das auf dem C 64 läuft,  
Für Freunde von Zaxxon ge-  
sucht.

Genre: Sport  
Hersteller: Mindscape  
Zirka-Preis: 70 Mark

**C 64** **66%**

Graphics 79% Sound 74%

POWER WERTUNG 66%



## Bundesliga Manager

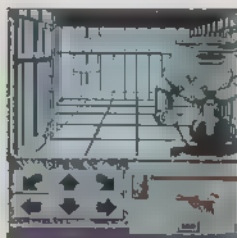
Einige Beispiele: "Mager" lässt  
sich in "Mager" ändern, "Mager"  
beinhaltet "Mager". Das Spiel  
beispiel ist ein PC-Spiel, das  
den Unterschied zwischen  
"Mager" und "Mager" um-  
schaltet, ohne dass  
"Mager" (Mager) und ohne  
"Mager" (Mager) geht gar  
nicht. Das Programm, das  
den Spieldruck  
Spieldruck ist ein

Genre: Strategie  
Hersteller: Software 2000  
Zurka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	71%
--------	-----

Graf k	36 %	Sound	0 %
--------	------	-------	-----

POWER-WERTUNG 71%



## Xenomorph

Die für sich auch PC-Besitzer auf die düstere Alien-Holz begabten Das Action Adventure "Xenomorph" mit Roland'spielschmieg bietet rund zwei Dutzend verknüpfte Labyrinth-Lösung. Diese Außerirdische Innenweise Gegenstände, eine durchdrachte Benutzerführung und eine stimmungsvolle Grafik leider kann nur ein Spielstand gespeichert werden. Xenomorph läuft auf allen PCs mit 512 KByte RAM und CGA, EGA oder VGA-Grafikkarte. Nicht gerade "Dünge-Master". Trotzdem toll. *mh*

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Pandora  
Zirkel-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 74%**

Grafik: 73 %      Sound: 28 %

POWER-WERTING 7416

# Wo stapel' ich 1300 Monitore?



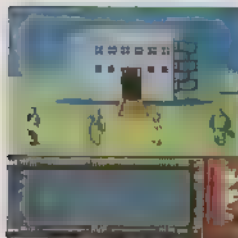
Garnicht! **TURRICAN** ist  
über 1300 Bildschirme groß,  
scrollt aber butterweich in  
8 Richtungen – und das mit  
vollen 50 Hertz.



Rainbow Arts

**4000**

## COMPUTERSPIELE



## Drakhnen

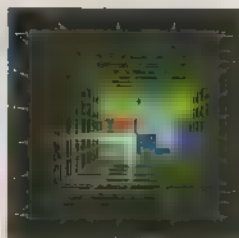
Drachenfursen acht drache Dun gedas, die Magie und ein Hufen Mon ste sind, im Z-waer es. Rainer spels "D axchen" das nrezt auch PC's gibt. Mit einer vierköpfigen Truppe machen Sie sich auf die Suche nach acht Drachensteinen, mit denen Sie die Welt retten müssen. Finstere Monster und Infranten wollen Sie daran hindern, hier dürfen dann die Schwerer spachen. Drakhnen braucht 512 K-Byte RAM und eine CGA-EGA-Grafikkarte.

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Infogrames  
Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 54%**

Grafik 78% Sound 23%

POWER-WERTUNG: 54%



## Blockout

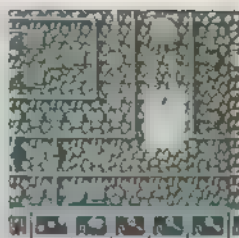
Tetris erma ganz anders, den nur Bes, in der MS-DOS-Version. Bei Blockout, an der man sich mit einem 3D-Blocken, die man erschweren, die PS-Blocken, die zwei dem 3D-angepasste Sie, die auch dem abgebrühtesten Puz-lemeister die "Sudoku" spielen. Sie zu hören, Blockout, die man mit 512 K-Byte RAM und 128 K-Byte RAM.

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Rainbow Arts  
Zirka-Preis: 70 Mark

**MS-DOS 74%**

Grafik 62% Sound 08%

POWER-WERTUNG: 74%



## Rock'n Roll

Unter der Geschichte, die die alte Rock'n Roll, die man sich mit einem 3D-Blocken, die man erschweren, die PS-Blocken, die zwei dem 3D-angepasste Sie, die auch dem abgebrühtesten Puz-lemeister die "Sudoku" spielen. Sie zu hören, Blockout, die man mit 512 K-Byte RAM und 128 K-Byte RAM.

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Rainbow Arts  
Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS 82%**

Grafik 77% Sound 83%

POWER-WERTUNG: 82%



## Deja Vu II

Gedächtnisschwund, Teil 2: Spiele es sich bei "Deja Vu II" auf dem PC nichts geändert, ein solches Adventure erwartet den Spieler. Beachtlich ist dabei die VGA-Grafik, die nochmal kräftig aufgepeppt wurde. Unter EGA sieht es nicht mehr so schön aus. Leider unterstützt Deja Vu II keine CGA oder Hercules-Karten. Wer ein solches Adventure mit einer netten Story sucht, das außerdem noch komfortabel zu bedienen ist, sollte zugreifen.

Genre: Adventure  
Hersteller: Icom Simulations  
Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS 66%**

Grafik 70% Sound 20%

POWER-WERTUNG: 66%

# Was ist so lang wie 2 LP's ?

**Rainbow Arts**

Rainbow Arts Software GmbH  
Hofstraße 200  
4000 Düsseldorf

**TURRICAN** mit seinen  
über 20 Soundtracks vom  
Meister Chris Hülsbeck  
persönlich! Acid is out!



**S**chwerer, Philosophie, Monster und Magie sind die Zutaten einer der erfolgreichsten Rollenspielserien aller Zeiten — der "Ultima"-Serie. 1990 feiert die Reihe mit dem Erscheinen von Ultima VI ihr 10jähriges Jubiläum. Den Test zum Spiel findet ihr in der **POWER PLAY 5/90** auf drei ausführlichen Seiten. Anlässlich dieser runden Zahl spendiert die Software-Firma Origin bei der die Ultima-Serie erscheint, zehnmal "Ultima VI" aus der limitierten Auflage im Superedel-Look. Als kleines Bonbon werden die 10 Ultimas von den Programmierern speziell für Euch handsigniert. Um an der Verlosung der 10 Programme teilzunehmen, müßt ihr nur die folgenden zehn Fragen beantworten und die jeweiligen Buchstaben der richtigen Antworten auf einer Postkarte bis zum 1.07.1990, das ist der Einsendeschluß für unseren Wettbewerb, an folgende Adresse schicken:

**Markt & Technik AG  
Redaktion POWER PLAY  
Stichwort: Ultima VI  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar/München**

Unter allen richtigen Einsendungen werden dann die zehn glücklichen Gewinner ausgelost. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. *mh*

**1. Welches Jubiläum feiert die Ultima-Serie in diesem Jahr?**

- a. 5 Jahre
- b. 10 Jahre
- c. 25 Jahre

**2. Wie heißt der Schöpfer der Ultimareihe?**

- a. Bryan Fargo
- b. Steve Bak
- c. Richard Garriott

**3. Wie heißt der Herrscher des Fantasylandes, in dem die Ultimaserie spielt?**

- a. El sabeth I.
- b. Johannes Paul
- c. Lord Britsh

**4. Wie heißt die neue Monsterrasse, die in Ultima VI die Lande unsicher macht?**

- a. Limburger
- b. Orks
- c. Gargoyles

**5. Welches Buch mußte man in Ultima IV suchen?**

- a. Das ultimative Kochbuch
- b. Doc Bobos Memoiren
- c. Das Buch des Codex



# GROSSER ULTIMA 6 WETTBEWERB



**Sammlerwert garantiert: Wir verlosen 10 handsignierte Exemplare von Ultima VI (PC-Version). Und das noch aus einer limitierten Auflage in Extra-Edel-Aufmachung...**

**6. Welchen der drei Charaktere kann man in Ultima V mit in die Party aufnehmen?**

- a. Trantor
- b. Shamino
- c. Rosel a

**7. Wie viele Schreine der Tugenden gibt's in Ultima IV?**

- a. 4
- b. 8
- c. 12

**8. Wie hieß der Untertitel von 'Ultima III'?**

- a. Exodus
- b. Dragonslayer
- c. Return of Minax

**9. Auf was für einem Computersystem wurde Ultima VI entwickelt?**

- a. C 64
- b. Amiga
- c. MS-DOS-PC

**10. Aus welchen Zutaten setzt sich der "Gate-Travel Spell" aus Ultima IV zusammen?**

- a. Ash, Black Pearl, Mandrake Root
- b. Ash, Garlic, Spider Silk, Bloodmoss, Mandrake Root
- c. Ash, Spider Silk, Garlic, Black Pearl



## Rechtzeitig zur Fußball-WM räumt **POWER PLAY** im Stadion auf: 16 Fußball-Simulationen mußten sich einem harten Vergleichstest stellen. Welche Programme kommen zu Meisterschafts- ehren?

Der fußballbegeisterte Teil der Bevölkerung wird im Juni zombiehafte Lebensgewohnheiten annehmen. Der ganze Monat ist geprägt von Fußball-Übertragungen der Weltmeisterschaft aus Italien, die mit Beginn der Nachmittags-Partie bis in die tiefe Nacht den Ball über den Bildschirm rollen lassen. Da läßt jeder ambitionierte Kick-Fan den Sommer Sommer sein und zieht sich ins behagliche Halbdunkel des Fernsehzimmers zurück, um die Leistungen der internationalen Balltreter-Elite zu studieren. Wer frustriert stöhnt, wenn das Stürmerbein den Ball nicht trifft oder der Nationaltorwart grazios durch die Lüfte segelnd das runde Leder verfehlt, kann's ja besser machen. In den letzten Monaten gab es eine Flut von neuen Fußball-Programmen für Heimcomputer. Mit dem Joystick in der Hand könnt Ihr selber dribbeln, flanken und Siege feiern.

In einer großen Test-Session haben wir 16 Fußball-Simulationen verglichen. Nächstelang liefern sich unsere Sportspiel-Experten Martin "Straßstoß" Gaksch und Heinrich "Wadenbein" Lenhardt harte

Testmatches, grubelten über Bewertungen und analysierten die spielerischen Vorzüge einzelner Testkandidaten. Das Resultat: kritische Bewertungen von insgesamt 32 Versionen in sieben speziellen Fußball-Kategorien wie "Regel Einhaltung", "Computergegner" und "Spiespaß". Bis zu fünf Bälle wurden in jeder Kategorie vergeben. Doch echte Perlen, die Spaß machen, sind weitaus seltener als grenzenlos Langweiler. Martin nach dem Test ernüchtert: "Was einige Softwarehäuser für teures Geld anbieten, ist teilweise eine Frechheit. Wer ein Fußball-Programm nach dem Namen oder der schönen Packung kauft, kann böse reinfallen." Heinrichs Fazit: "Von 16 Programmen sind allenfalls vier bis fünf ihr Geld wert".

Brandneue Fußball-Simulationen haben wir im Vergleichstest nicht berücksichtigt, sondern stellen sie ganz ausführlich im normalen Computerspieltell dieser Ausgabe vor.

Hier eine Zusammenfassung der Fußball-Neuheiten, die wir in dieser oder einer der nächsten Ausgaben testen: "Italy 1990" (nicht zu verwech-



# GEINER WIRD GEWINNE

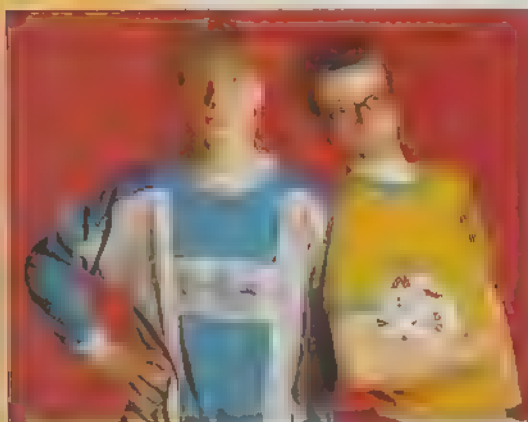




selbst mit 'Italia 1990' von Code Masters) nennt sich der WM-Beitrag von U.S. Gold 'Micro-Styles Fußball'. Epos heißt 'International Soccer Challenge' und bietet eine ungewöhnliche 3D-Perspektive. Der Fußball-Frischling von Krisalis ist das Spiel zum Traditionclub 'Manchester United'. Anco hat gleich zwei Eisen im Feuer: 'Player Manager', eine Art Mischung aus 'Kick Off' und 'Football Manager' sowie 'Kick Off 2', den offiziellen Nachfolger des Kicker-Klassikers. In Zusammenarbeit mit einem Sportartikel-Hersteller entsteht Oceans 'Adidas World Championship Football'. Grundsätzlich bedient insbesondere Fans der englischen Nationalmannschaft folgerichtiger Titel des Programms: 'England'.

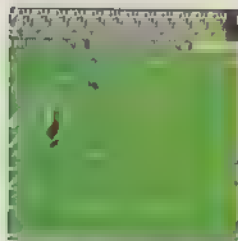
Der Vergleichslekt ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst werden alle Programme beschrieben und von unseren beiden Testern beurteilt (dazu gibt's als 1-Tüpfelchen das Ergebnis des offiziellen Testspiels. Im Anschluß findet ihr vier Tabellen, in denen jede einzelne Version für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS-PC extra bewertet wird.

hl



#### Für POWER PLAY

am Ball Die  
Redaktions-Rasenkundler  
Martin Gaksch  
und Heinrich Lenhardt



## INTERNATIONAL SOCCER



Das legendäre "International Soccer" ist der Klassiker in unserer Fußball-vergleich. Das Spiel wurde vor über fünf

Jahren von Commodore auf Steckmodul für den C 64 herausgebracht. 1988 wurde es von CRL auf Kassette und Diskette wieder veröffentlicht. Das flotte Spielgeschehen wird von der Seite gezeigt. Ihr steuert immer den Fußballer, der dem Ball am nächsten steht (außer ihr seid in Ballbesitz). Der Torwart wird sobald er in Schußweite ist ebenfalls von Euch kontrolliert. Es gibt neun verschiedenen starke Computergegner.

Testmatch 52 für Martin (Halbzeit 41)

**"Läßt viele neue Spiele alt aussehen."**

Heinrich: Hoppla, das hatte ich jahrelang nicht mehr gespielt, aber es bringt immer noch Spaß. Beim Drumherum merkt man schon den Zahn der Zeit: keine taktischen Details, kein Liga-Modus und keine Fouls. Aber ne Präzise Steuerung und der spannende Spielablauf lassen viele neue Fußballspiele alt aussehen.

Martin: Für mich ist International Soccer immer noch das beste Fußball-Spiel auf einem Computer. Daran ändern auch die schlechte Grafik und der Parameter-Mangel (wenigstens die Spielzeit sollte man einstellen können) nichts. Heinrich hatte Glück, daß ich gerade in einer Formkurve war und deshalb "nur" 52 gewann. mg



## KENNY DALGLISH SOCCER MATCH



Der englische Liga-Kicker Kenny DalGLISH lehnt diesem Programm seinen Namen ab. Ihr hechtet dem Ball entweder

gegen den Computer hinterher oder tretet gegen einen Freund an. Das Spielfeld auf dem zwei mal elf Spieler in Zeile durch die Gegend tockeln, scrollt waagrecht. Sehr nervig sind die ständigen Einblendungen einer Schiedsrichter-Grafik bei jedem Einwurf oder Abstoß, denn dieses Bildchen wird edelmals von Diskette nachgeladen.

Testmatch 10 für Martin abgebrochen nach dem Halbzeitpfiff.

**"Sperre auf Lebenszeit!"**

Heinrich: Jmfürwilige Kommunikation verbreitet das Auspaßverhalten des Balls, der nach dem Schuß ein paar mal 6m hoch aufspringt, um dann mit einem saftigen Bonk auf den Rasen zu katschen. In unserem Testfeld sind einige Gurken doch. Kenny DalGLISH Soccer Match unterbietet sie alle.

Martin: Dieses Programm ist schlicht und einfach eine Frechheit in Bits und Bytes, für die eine universale Softwarefirma auch noch 80 Mark verlangt. Wir haben das Testmatch entwertet nach der halben Spielzeit abgebrochen, denn das half selbst der hartgesotteste Fußballer nicht aus. Ich beantrage eine dauerhafte Sperre auf Lebenszeit für dieses wüste "Spiel". mg



## MICROPROSE SOCCER



Bei Microprose Soccer stimmt sowohl Spielspaß als auch die Anzahl der einstellbaren Parameter. Ob Regen oder

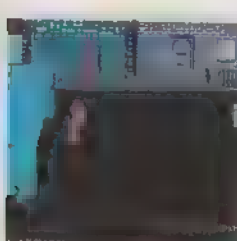
Sonnenschein, WM-Modus oder Bundesliga, Bananenflanken oder Weitschüsse, Zeilenumkehrung oder Computergegner, Freiturnier oder Halbfußball, alles ist bis ins Detail ausgetüftelt und zu einer tollen Fußball-Simulation zusammengefügt worden. Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive gezeigt und scrollt von oben nach unten. Erstaunlicherweise ist die C64-Version die beste. Amiga, ST und PC-Umsetzungen sind ebenfalls gut spielbar, aber einen Tick zäher.

Testmatch 22 (Halbzeit 00)

**"Spannung garantiert."**

Heinrich: Der Simulations-Aspekt kommt hier recht kurz, aber in Sachen Action läßt Microprose Soccer keine Wünsche offen. Rasant geht's zur Sache. Der WM-Modus ist das Ideal und die zahlreichen Computergegner sind eine echte Herausforderung. Bei der MS-DOS-Version sollte man bedenken, daß sie nur auf schnellen PCs Spaß macht (10 MHz XTs aufwärts).

Martin: Wenn Heinrich und ich bei Microprose Soccer antreten, sind Spannung und Aufregung garantiert. Das mal fiel der Ausgeguckte ganze 12s vor Schuß. Davon abgesehen ist Microprose Soccer einer der gelungensten Fußball-Simulationen in unserem Testfeld. mg



## STREET SPORTS SOCCER



"Warum eigentlich immer nur Profis vorprall gefüllten Rängen kicken lassen?" dachte man sich beim US-Soft-

warehaus Epyx und veröffentlichte als Alternative "Street Sports Soccer". Hier gibt's keine Völsers und Möllers, vielmehr kicken Kinder aus der Nachbarschaft. Sucht Euch die Kids für Euer Team aus (mehr Spieler hat eine Mannschaft nicht) und die Partie kann beginnen. Das Spielfeld wird von der Seite gezeigt. Spieltechnisch geht es spartanisch zu, schlichtes Bolzen ohne nennenswerte Besonderheiten.

Testmatch 11

**"...Fall für die Abstiegszone. Langweiliger geht's kaum."**

Heinrich: Ich kann mich noch erinnern, wie enttäuscht ich war, als dieses Programm vor zwei Jahren herauskam. Street Sports Soccer ist kein vollguter Fehlschuß, aber ein Fall für die Abstiegszone. Man kommt rasch mit der Steuerung zurecht, aber um so schneller wird das veraltete Spiel langweiliger. Bemerkenswert hält sich die Grafik der PC-Version (nur CGA).

Martin: Auch wenn man berücksichtigt, daß Street Sports Soccer zwei Jahre auf dem Buckel hat, so tröstele das nicht über das ode Gekicke hinweg. Mannschaft A schlägt den Ball deen os nach vorne. Mannschaft B brischt ihn postwendend zurück — langweiliger geht's kaum. hi



### WORLD CUP SOCCER '90 (WORLD TROPHY SOCCER)

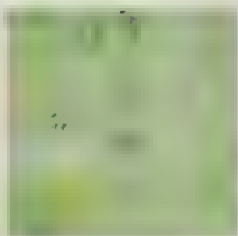
Ein Spiel mit doppeltem Namen. In den USA veröffentlichte Virgin seinen Fußball-Beitrag unter dem Titel "World Trophy Soccer", in Europa heißt das Programm WM-geracht "World Cup Soccer '90". Der Weltmeisterschafts-Modus ist läppisch, ihr spielt lediglich gegen immer stärker werdende Computerteams. Auf Tabellen muß man ebenso verzichten wie aufs Speichern eines Spielstandes. Das Spielfeld scrollt von oben nach unten. Rennt ein Stürmer in aussichtsreicher Position vor des Gegners Tor, wechselt die Grafik und eine Hintertor-Perspektive zeigt den Schützen in Nahaufnahme.

Testmatch 2:1 für Heinrich

**"Anregend wie ein Wadenkrampf."**

Heinrich. Die einfache Steuerung und der einen Gang zu chaotische Spielablauf sind rechte Motivationsversäzer. Damit bolze ich gerne mal 10 m rum, aber auf Dauer ist das Programm so anregend wie ein Wadenkrampf.

Martin. Wenigstens die Grafik ist bundesligareif, der Rest gehört eher in die Verbandstige. Kombinationsfußball kann man getrost vergessen, stumpfsinniges Geboze ist angesagt. *hl*



### FIGHTING SOCCER



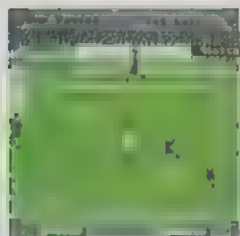
Wer bei Fighting Soccer Flecken und rote Karten erwartet, wird enttäuscht. Das Spiel ist wesentlich friedlicher, als sein Name vorgaukelt. Das Spielfeld scrollt von oben nach unten und wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Im Ein-Spieler-Modus tritt man der Reihe nach gegen immer stärker werdende Computerteams an. Ihr könnt aber weder Spielzeit noch Gegner verändern. Die Steuerung ist extrem einfach. Durch Feuerknopfdruck bolzt man den Ball nach vorne oder versucht, ihn dem Gegner abzunehmen. Schnelles, zweimaliges Drücken auf den Knopf verursacht einen besonders langen Schuß.

Testmatch 2:1 für Martin

**"Schnell vergessen und tief vergraben."**

Heinrich. Fighting Soccer ist mir viel zu simpel und geht nicht als Fußball-Simulation durch. Das Spielfeld ist im Vergleich zur Spielergröße zu klein. Ein Fall für die große Kiste mit der Aufschrift "schnell vergessen und tief vergraben".

Martin. Ich müßte mich arg zusammennehmen, um bei diesem Spiel nicht schreiend aus dem Zimmer zu stürzen. Die C-64-Version ist der Gipfel der Unfähigkeit. Die 16-Bit-Umsetzungen sind technisch wenigstens noch erträglich, spielen sich aber genauso grausam. Mein Sieg war reine Glückssache — absichtlich klappt hier gar nichts. *hl*



### EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER



Dieses Programm sieht auf den ersten Blick wie ein aufgepeppeltes "International Soccer" aus. Der Spieler wird als erstes

mit Dutzenden von Menüs und Optionen überschlagen, mit denen man jede Winzigkeit einstellen kann. Man braucht zwar einige Zeit, um sich durch den Parameter-Dschungel zu schlängeln, aber nach kurzer Eingewöhnungszeit lernt man die positiven Seiten kennen und schätzen. Der Spielablauf wurde gegenüber dem Vorbild etwas geändert. Es gibt verschiedenste Schußtechniken bis hin zu Hackentrick und Kopfball, und in einem Liga-Modus mit acht Teams wird eine Tabelle verwaltet und gespeichert.

Testmatch 4:0 für Heinrich (Halbzeit 1:0)

Heinrich. Hmm, das mag ich besonders gern. Am Anfang flucht man zwar nur über die Steuerung, doch nach vielen Trainingspartien weiß man die anspruchsvollen Feinheiten zu schätzen. "Emlyn Hughes" ist mehr eine Fußball-Simulation als ein Action-Sportspiel. Die neuen ST-/Amiga-Versionen gefallen mir besonders gut.

Martin. So lobenswert die Parameter-Vielfalt ist, für so störend halte ich die etwas läge Steuerung. Hätten die Programmierer doch das Spiel an sich von International Soccer komplett übernommen und nur die Menüs ergänzt — das Programm wäre noch besser. So ist es zwar auf dem C64 keinesfalls schlecht, aber leider kein Titelanwärter. Die 16-Bit-Versionen wurden zum Glück sichtlich verbessert und stehen an der Spitze der Rangliste. *mg*



### MICRODEAL SOCCER

Wie die meisten Fußball-Programme im Testfeld bevorzugt "Microdeal Soccer" die Seitenansicht. Die großen Sprites sind recht hübsch gezeichnet. Während eines Matches umeckelt allerdings ständig eine Begleitmusik aus dem Lautsprecher — da hilft nur noch der Lautstärkeregler am Monitor. Der Spielfuß ist eher zäh, da die Sprites recht langsam über den Platz taumeln. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto weiter fliegt der Ball. Sämtliche Einwürfe, Abstoße, Freistöße und Eckbälle werden blödsinnigerweise mit der Space-Taste ausgeführt.

Testmatch 4:1 für Martin (Halbzeit 0:1)

**"Knapp an der roten Karte vorbei."**

Heinrich. Das war eines der ersten Fußballspiele für Amiga und ST — und sollte schnellstens wieder verdrängt werden. Das Programm ist zwar halbwegs spielbar, aber vernünftige Kombinationen sind ein Ding der Unmöglichkeit. Auf dem Spielfeld geht es viel zu gedrängt zu.

Martin. Wiecher Scherzkeks auf die Idee kam Einwürfe und Abstoße mit der Space-Taste ausführen zu lassen, müßte zur Strafe drei Tage lang dieses Programm spielen. Zwar hebt sich Microdeal Soccer von manch anderer Software-Krücke halbwegs ab, schrammt aber nur knapp an einer roten Karte vorbei. *mg*

## Bewertung der Fußball-Simulationen für C 64

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Grafik	Strategie & Taktik	Parameter	Ligenmodus	Computer-gegner	Regel-einhaltung	Spiespaß
Microprose Soccer	Microprose	60 Mark	4	1	4	1	4	1	5
International Soccer	International CR	70 Mark	4	1	1	1	4	1	5
Emlyn Hughes Soccer	Audiogenic	40 Mark	3	2	4	3	4	4	4
Indign Soccer	Microdeal	40 Mark	3	1	5	4	1	4	3
4 Seasons Simulators	Code Masters	40 Mark	3	1	1	1	3	1	2
Soccer Sports Soccer	Epox	40 Mark	3	2	1	1	1	1	2
Kick Off	Amiga	35 Mark	2	1	1	3	1	4	2
Bodellinger Soccer	Empire	40 Mark	2	2	4	4	1	3	1
World Cup Soccer 90	Virgin	75 Mark	4	1	3	2	2	4	2
World Trophy Soccer	Code Masters	20 Mark	3	1	2	1	2	4	2
Fighting Soccer	Activision	85 Mark	3	1	1	2	2	3	2
Bodellinger	Empire	85 Mark	2	2	4	4	2	3	1
Euro Soccer 88	Grandslam	70 Mark	4	1	2	3	1	3	1
Kenny Dalglish Soccer	Impressions	85 Mark	1	1	2	1	2	2	1

## Bewertung der Fußball-Simulationen für Amiga

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Grafik	Strategie & Taktik	Parameter	Ligenmodus	Computer-gegner	Regel-einhaltung	Spiespaß
Emlyn Hughes Soccer	Audiogenic	70 Mark	4	2	5	3	4	4	5
Microprose Soccer	Microprose	85 Mark	3	1	4	4	5	1	4
Kick Off	Amiga	60 Mark	3	3	3	3	4	5	3
Microdeal Soccer	Microdeal	70 Mark	3	2	4	1	1	4	2
World Cup Soccer 90 (World Trophy Soccer)	Virgin	75 Mark	4	1	3	2	2	4	2
Italia 1990	Code Masters	20 Mark	3	1	2	1	2	4	2
Fighting Soccer	Activision	85 Mark	3	1	1	2	2	3	2
Bodellinger	Empire	85 Mark	2	2	4	4	2	3	1
Euro Soccer 88	Grandslam	70 Mark	4	1	2	3	1	3	1
Kenny Dalglish Soccer	Impressions	85 Mark	1	1	2	1	2	2	1

## Bewertung der Fußball-Simulationen für Atari ST

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Grafik	Strategie & Taktik	Parameter	Ligenmodus	Computer-gegner	Regel-einhaltung	Spiespaß
Emlyn Hughes Soccer	Audiogenic	70 Mark	4	2	5	3	4	4	5
Microprose Soccer	Microprose	85 Mark	3	1	4	4	5	1	4
Kick Off	Amiga	60 Mark	3	3	3	3	4	5	3
Microdeal Soccer	Microdeal	70 Mark	3	2	4	1	1	4	2
Italia 1990	Code Masters	20 Mark	3	1	2	1	2	4	2
Fighting Soccer	Activision	85 Mark	3	1	1	2	2	3	2
Bodellinger	Empire	85 Mark	2	2	4	4	2	3	1
Euro Soccer 88	Grandslam	70 Mark	4	1	2	3	1	3	1
Kenny Dalglish Soccer	Impressions	85 Mark	1	1	2	1	2	2	1

## Bewertung der Fußball-Simulationen für MS-DOS-PCs

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Grafik	Strategie & Taktik	Parameter	Ligenmodus	Computer-gegner	Regel-einhaltung	Spiespaß
Microprose Soccer	Microprose	85 Mark	3	1	4	4	5	3	4
Indign Soccer	Microdeal	40 Mark	3	1	5	4	1	4	3
4 Seasons Simulators	Code Masters	20 Mark	3	1	2	1	2	4	2
Soccer Sports Soccer	Epox	70 Mark	2	2	2	1	2	1	2



## So wird bewertet.

1 = "ungenügend" 2 = "mäßig" 3 =  
"durchschnittlich" 4 = "gut" 5 =  
"hervorragend"

Zusätzlich erhalten alle Programme,  
die beim Spielpaß mit "hervorra-  
gend" abschneiden, einen Meister-  
schafts-Pokal verliehen. Alle Teilneh-  
mer mit einem "ungenügend"  
beim Spielpaß erhalten die rote Karte  
zur deutlichen Abschreckung.

## Folgende Kriterien werden bewertet.

**Grafik** (darunter fallen Aspekte wie  
flüssiges Scrollen, Tempo, zeichneri-  
sche Qualität von Sprites und Spiel-  
feld)

**Strategie und Taktik** (kann man zwi-  
schen verschiedenen Mannschaf-  
tationen wählen und Spieler aus-  
wechseln? Haben die einzelnen Spiel-  
er individuelle Eigenschaften?)

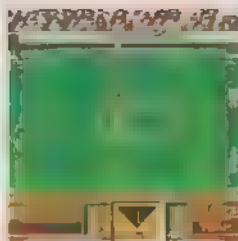
**Parameter** (Je mehr Einstellungen man  
haben kann, desto besser: 2 B.  
Spielzüge, Trikotfarben, Platzverhält-  
nisse usw.)

**Liga-Modus** (Gibt es einen  
Bundesliga- und/oder Turnier-Modus?  
Wie flexibel ist er? Kann man den  
Spielstand speichern?)

**Computergegner** (Je mehr Gegner  
mit unterschiedlicher Spielstärke des-  
to besser)

**Regel-Einhaltung** (Je mehr Fußball-  
Regeln beachtet werden, desto besser:  
z.B. Eckball, Einwurf, Fouls, Elfmeter,  
Platzverweise)

**Spielpaß** (Das wichtigste Kriterium.  
Alle Einzelwertungen haben auf den  
Spielpaß einen Einfluß. Dazu kommt  
die subjektive Bewertung von Motiva-  
tion, Spielbarkeit und Steuerung in  
den Vergleichstabellen sind die Pro-  
gramme nach dem Spielpaß-  
Wertungen sortiert)



## BODO ILLGNERS SUPER SOCCER

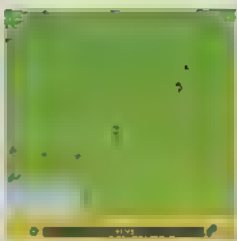
**Promis** auf  
den Platz. Natio-  
nalfußballer Bodo  
Illgners ist der  
Patron dieses Pro-  
gramms. Mehr  
als merkwürdig  
ist die Darstellung des Spiel-  
felds. Bewegt sich der Ball im  
Mittelfeld, bekommt man das  
Geschehen von der Seite zu  
sehen. Nähert er sich einem  
der beiden Tore, wird abrupt  
umgeschaltet und die Perspek-  
tive um 90 Grad gekippt. Nicht  
minder exotisch ist die Steue-  
rung: Eine komplizierte Ver-  
knüpfung von Feuerknopfge-  
drückhalten und Joystickzie-  
hen beeinflusst Schußstärke,  
-höhe und -weite.

Testmatch: 3:0 für Heinrich  
(Halbzeit: 1:0)

## „Was sind denn das für Krümlersprites?“

**Heinrich**. Ein heißer Anwär-  
ter auf den ersten Preis in der  
Kategorie "Dämlichste Steue-  
rung". Einen geraden Schuß  
nach vorne hinzubekommen,  
wird hier zum vielumjubelten  
Kunststück. Das Umschalten  
zwischen den verschiedenen  
Perspektiven gibt der Über-  
sicht der Rest. Hoffentlich hält  
Bodo Illgners bei der WM bes-  
ser — als Torwart-Sprite gibt er  
eine jämmerliche Vorstellung  
ab.

**Martin**. Pflui, was s'nd denn  
das für Krümlersprites? Hier  
wurde erneut so ziemlich alles  
falsch gemacht. Zähes Ballge-  
kicke, re-ne Zufalls-Treffer und  
ein fußkranker Torwart — mir  
kommt das kalte Grauen. hi



## KICK OFF

Ancos "Kick Off" war der  
Überraschungs-Hit des letzten  
Jahres. Das Spielfeld ist hier  
besonders groß geraten und  
scrollt blitzschnell in alle Rich-  
tungen. Eine Übersichtskarte  
des ganzen Platzes zeigt an,  
wo sich jeder der 22 Spieler ge-  
rade aufhält. Jedem Team  
kann eine von fünf Stärkestu-  
fen zugeordnet werden. In ei-  
nem Liga-Modus mischen Na-  
tionalmannschaften mit. Es  
gibt Fouls, verschiedene Eck-  
ball-Varianten, gelbe Karten  
und Platzverweise sowie vier  
Aufstellungs-Formationen.

Sehr gewöhnungsbedürftig ist  
die Steuerung. Hat man den  
Bogen erstmal raus, kann man  
passen, schießen, dribbeln  
und köpfen. Die C 64-Umset-  
zung hat mit den ST-/Amiga-  
Versionen nicht viel gemein-  
sam. Hier wird das Spielfeld  
von der Seite gezeigt, die  
Steuerung ist anders und der  
Ablauf langsamer.

Testmatch: 3:1 für Heinrich  
(Halbzeit: 1:0)

**Heinrich**. Die Steuerung ist  
nicht gerade das Gelbe vom Ei  
und der ganze Spielablauf  
sehr hektisch. So kommt zwar  
relativ viel Zufall ins Spiel, aber  
wenigstens ist Kick Off kurz-  
weilig. Tadelloses, schnelles  
Scrolling und ZoF durch Fouls  
und Platzverweise sorgen da-  
für, daß ständig etwas los ist.  
Sehr befriedigend, daß Mar-  
tin ständige Foulerei bei unse-  
rem Testmatch bestraft wurde.  
Das vorentscheidende Tor zum  
2:1 fiel durch einen Elfmeter.

**Martin**. Die C 64-Version  
spottet jeder Beschreibung,  
doch auf Amiga und ST kommt  
durchaus ein flottes Spielchen  
zustande. Obwohl mir Kick Off  
manchmal etwas zu unüber-  
sichtlich ist, macht es ordent-  
lich Spaß, pläzt sich aller-  
dings deutlich hinter Micropro-  
Soccer. Der Elfmeter war  
übrigens eine klare Fehlent-  
scheidung. hi



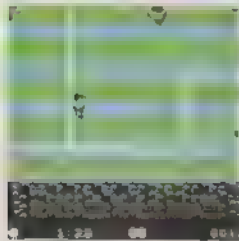
## LITTIS HOT SHOT

Der 1. FC Köln  
erfreut sich in  
der Software-Indu-  
strie großer  
Beliebtheit. Tor-  
wart Bodo Illgners  
ist nicht der ein-  
zige Köln-Kicker  
mit einem "eigenen" Fußball-  
spiel. Mittelfeld-As Pierre Lit-  
barski stand Pate für "Litti's  
Hot Shot". Mit Littis Grnseid  
auf dem Cover haben die Ähn-  
lichkeiten zum Bundesligabe-  
trieb auch schon ein Ende. Das  
Spielfeld ist relativ klein (viel  
Platz geht für diverse Anzeigen  
am unteren Bildrand drauf).  
Die Schußstärke wird durch die  
Länge des Feuerknopfdrucks  
dosiert. Ein spezieller Balken  
zeigt genau an, wieviel Schuß-  
kraft ihr auf dem Spann habt.  
Testmatch: 1:0 für Martin  
(Halbzeit: 1:0).

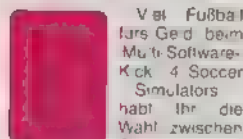
## „Schmerzensgeld beantragen.“

**Heinrich**. Igit, für das Spie-  
len einer solchen Niets sollte  
ich Schmerzensgeld beantra-  
gen. Die Fußballer-Sprites sind  
häßlich und schwer voneinan-  
der zu unterscheiden, das  
Scrolling rumpelt schwerfällig  
vor sich hin und die Steuerung  
gibt jedem Spielversuch den  
Rest. Kaum zu glauben, daß  
dieses Fußball-Inferno mal als  
Vollpreis-Programm veröffent-  
licht wurde.

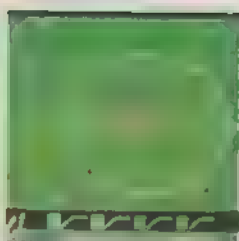
**Martin**. Trotz meiner Schan-  
denfreude (der Siegtreffer fiel  
durch ein sehenswertes Eigen-  
tor von Heinrich) war ich einem  
Wutausbruch näher als tosen-  
dem Jubelgeschrei. Klöbige  
Grafik, ein viel zu kleiner Spie-  
feldausschnitt und Ruckel-Zu-  
kel-Scrolling vernichten jeden  
Anflug von Spielspaß schon im  
Ansatz. hi



## 4 SOCCER SIMULATORS



## AMERICAN INDOOR SOCCER



## ITALIA 1990



## EURO SOCCER '88

Viel Fußball fürs Geld beim Multi-Software-Kick 4 Soccer Simulators. habt ihr die Wahl zwischen Straßengebolze, Hallenfußball, Training und dem "richtigen" Spiel auf dem Rasen, auf das wir uns konzentriert haben. Das Spielfeld scrollt recht schnell in alle Richtungen und wird von oben gezeigt. Bei einem Match gegen den Computer hat man die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsstufen. Als einziger Testkandidat bietet das Programm neben der Torzählung auch eine Punktwertung.

Testmatch 3:2 für Martin (Habzelt 2:0).

### "Der Ball scrollt aus dem Spielfeld raus."

Heinrich: Das Spiel wird durch die Tatsache ruinert, daß der Ball sehr oft aus dem sichtbaren Teil des Spielfelds scrollt. Das Programm wird so zum Guckspiel. Man ahnt zu Beginn des Weitschußes auf eigene Torrollt, doch weder Ball noch Tor sind zu sehen. Ist der Bildausschnitt endlich dem Ball nachgeschrollt, zappelt dieser schon im Netz. Unter aller Kanone ist die PC-Umsetzung unspeilbar hoch drei.

Martin: Wenn man den Ball öfters auf dem Bildschirm sehen könnte, wäre 4 Soccer Simulator ein annehmbares Fußballspiel. Doch leider führt dieser Patzer zu einer gescheiterten Abwertung. Ganz so schlimm wie manch andere "Fußball-Schandtal" ist dieses Programm allerdings nicht. *hl*

Hallenfußball nach amerikanischem Regelwerk bietet der Testkandidat von Mindscape. Es gibt einen ausführlichen Liga-Modus, bei dem ihr gegen verschiedene Computerteams spielt und Euch für das Play-Off qualifizieren müßt. Der Tabellenstand wird automatisch gespeichert. Bei einem anderen Fußballspiel in unserem Vergleichstest steuert ihr immer den einzigen Spieler der gerade in Ballbesitz ist. Bei "Indoor Soccer" ist das anders. Ihr kontrolliert einen bestimmten Spieler eures Teams, egal ob er den Ball hat oder nicht. Die Schußrichtung hängt davon ab, in welche Richtung eine spezielle Anzeige ausschlägt, wenn ihr den Feuerknopf betätigt.

Testmatch 6:0 für Heinrich (Habzelt 4:0).

### "Steuerung klappt ganz gut."

Heinrich: Die Grafik und der Liga-Modus sind ordentlich. Die Steuerung ist ziemlich einfach und klappt ganz gut. Ein passables Programm, bei dem der Zufall jedoch eine große Rolle spielt. Der Platz ist recht klein und die Bandenabpraller machen es schwer, ein spielerisches System reinzubringen. Zum vernichtenden Resultat unseres Testmatches will ich mich nicht näher äußern. Das Ergebnis spricht wohl für sich.

Martin: Unser Test hat deutlich gezeigt, daß Heinrich im Gegensatz zu mir Indoor Soccer öfters mal privat spielt. Das Programm plaziert sich tapfer in Mittelfeld, was man von seiner Leistung nicht behaupten kann. *hl*

Das ist der absolute Preisbrecher im Testfeld. Ein Fußballspiel für ST und Amiga, das knapp 20 Mark kostet. Obwohl der Titel Italia 1990 sehr nach WM klingt, gibt es keinen richtigen Turniermodus, sondern man kickt gegen drei zufällig ausgewählte Nationalmannschaften, die der Computer steuert. Hier wird das Spielfeld von oben gezeigt und scrollt in alle Richtungen (bei ST allerdings recht rucklig). Je länger man den Feuerknopf gedrückt hält, desto weiter geht ein Schuß. Manchmal gibt es auch Fouls, die mit Freistoßen bestraft werden. Als Bonus befindet sich ein nettes, aber belangloses Fußball-Trainingsprogramm auf der Diskette.

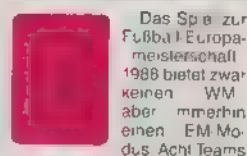
Testmatch 0:0

### "Versteckter Schwalben-Modus."

Heinrich: Trotz vieler Kritikpunkte schlägt sich das Programm recht wacker. Es ist das mit Abstand billigste, aber bei weitem nicht das schlechteste Spiel in unserem Testfeld. Fouls sind leider reine Zufallsache. Man drückt friedlich vor sich hin, drückt nicht mal den Feuerknopf und — Schwupps! — fällt der Gegenspieler plötzlich um. Ist das der versteckte Schwalben-Modus?

Martin: Italia 1990 spielt sich derart verkrampt und langsam, daß die Null dabei unserem Testmatch nicht weiter verwundert. Sehr realistisch ist es auch nicht. Mit einem Weitschuß befördert man den Ball über die Hälfte des Platzes.

*hl*



Das Spiel zur Fußball-Europameisterschaft 1988 bietet zwar keinen WM-aber immerhin einen EM-Modus. Acht Teams spielen in zwei Gruppen gegeneinander. Die beiden Gruppensieger qualifizieren sich für die Halbfinal-Begegnungen. Ihr seht das Spielfeld von der Seite. Auffallend ist, daß die Fußballer Sprites im Verhältnis zum Spielfeld sehr groß geraten sind. Auch hier gilt das: Je angemannter den Feuerknopf gedrückt, desto härter der Schuß. -Prinzip.

Testmatch 3:3  
Habzelt 2:2)

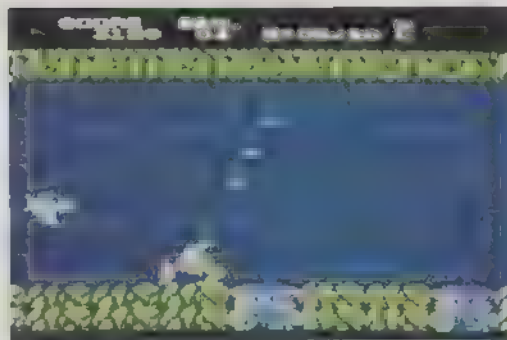
### "Gehört zu den Ultra-Nieten."

Heinrich: Die Grafik sieht auf Amiga und ST sehr gut aus, aber läßt Euch nicht von besser kosmetischen Mogeletäuschen. Spielsensibilität Euro Soccer '88 zu den Ultra-Nieten. Das Spiel ist viel zu langsam und man kann nicht vernünftig dribbeln. Unser Testmatch war wenig aufregend. Bei einem möglichst angelegten Feuerknopf gedrückt halten und lassen, wenn ein Gegenspieler sich nähert.

Martin: An dem Torreigen bei unserem Match waren nicht wenige tolle Kombinationen von Heinrich und mir schuld, sondern auf beiden Seiten ein sehr ranker Torwart. Über 40 50 m hinweg kullert der Ball meistens Tor. Gäh! Die C64-Version ist sogar noch einen Tick schlechter — wann schreitet die JEFA bei solchen Katastrophen ein? *hl*



Nemesis-Quartett Ein Blick auf vier der fünf Levels (Game Boy)



Wieder einmal kämpft ein Held für das Wohl der Erde (Nintendo)

## WESTENTASCHEN-WELTRAUM

## Nemesis (Gradius)

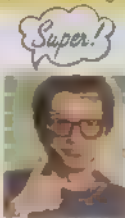
Nintendos kleiner Spiele-Kraftprotz, die Hosentaschen-Konsole "Game Boy", wurde jetzt mit der Umsetzung eines legendären Spielautomaten bedacht. Konamits "Nemesis" (auch als Gradius bekannt) machte Mitte der achtziger Jahre die Extrawaffe salonfähig. Das horizontal scrollende Weltraum-Actionspiel inspierte eine ganze Automaten-Generation. Auch der Kult-Blastar "R-Type" kann seine Verwandtschaft nicht leugnen.

Wer seinen mit einem Nemesis-Modul gefüllten Game Boy einschaltet, bekommt erstmal ein schönes Menü präsentiert. Hier kann man sich das Baller-Leben leichter oder schwerer machen. Die Zahl der Reserveleben kann von 0 bis 99 ein-

gestellt. Dauerfeuer einschaltet, einer der fünf Levels ausgewählt und der Schwierigkeitsgrad (normal oder extra-hard) eingestellt werden.

Spielschisch muß man keine Abstriche gegenüber dem Automaten machen. Ihr steuert Euer Raumschiff durch gefährliche Gegenden (Vorsicht, nicht an der Hintergrundgrafik anrumsen!) vernichtet Formationen um Formation feindlicher Flitzer und sammelt Extra-Kapseln auf. Je mehr solcher Kapseln man gehortet hat, desto leutlicher ist das Extra, das aktiviert werden darf. Mehr Tempo, Zusatzschüsse nach oben und unten, ein extra-kraftiger Laser bis zu zwei Beboote und ein Schutzschild. Am Ende jedes Abschnitts wartet ein großes Mutterschiff. *hl*

Wenn man es nicht gesehen hat, glaubt man's nicht: Nemesis auf dem Game Boy – und das in erstaunlicher Qualität! Daß die Grafik nur in Schwarzweiß ist, vergißt man schnell: denn Tempo und Spielwitz sind atemberaubend. Das Scrolling ist gut, die gegnerischen Raumschiffe greifen in raffinierten Formationen an und



die leuckeren Extras bringen den Spielern eine tolle Stimmung in den Weltraum. Aufpeitschend ist die spannende Musik, die mit sauberen Sound-Effekten unterfellt wird. Nemesis bietet blitzsauberen Baller-Spaß, den dank des Anfangsmenus auch Action-

Greenhorns durchspielen können. Geübte Veteranen begnügen sich mit zwei Extraleben.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Konami, Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY

80%

Grafik: 81%

Sound: 70%

POWER-WERTUNG: 80%

## BALLERN IM LABYRINTH

## Section Z

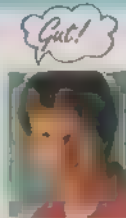
Man sollte doch meinen, daß die Helden der Erde irgendwann einmal dazu lernen, angesichts der Vielzahl an schrecklichen Invasoren, die sich in den Modulschächten tummeln. Doch auch bei "Section Z" reagiert die Erde erst, als es fast zu spät ist. Ein Freiwilliger wird in einen Überschall-Kampfraumanzug gesteckt, um den feindlichen Angreifer fern entgegenzutreten. Wie üblich, ist er die letzte Hoffnung der Erdbewohner.

Das Schicksal des Feindes besteht aus mehreren Abschnitten, die über Teleporter miteinander verbunden sind. Der Teleporter zum nächsten Abschnitt sitzt immer am Ende des Abschnitts, so daß man sich erst durch Horden von verschiedenen Feinden

kämpfen muß. Man kann nach vorne und hinten schießen, je nachdem welchen Feuerknopf man drückt. Manche Feinde hinterlassen Extras, die den Kämpfer schneller machen oder ihn mit verschiedenen Extrawaffen ausstatten.

Mit heiler Haul am Ende des Abschnitts angekommen, gehen die Probleme jedoch erst los. Es gibt immer zwei Transporter, die in verschiedene andere Abschnitte des Schiffes führen. Zudem ist das Teleportersystem nicht logisch aufgebaut, so daß man die Wege erst ausprobieren muß. Gar zu oft findet man sich in einem Abschnitt wieder, den man schon kennt, und den man dann erneut bewältigen muß. *hl*

Für Ballerspiel-Freunde wird hier einiges geboten. Eigentlich schon ein Muß sind die verschiedenen Takiken zu bekämpfenden Gegnern und eine wechselnde interessante Grafik. Ein neuer Spielgedanke ist dagegen



den verschiedenen Abschnitten führen. Man wird einige Zeit vergehen. Es empfiehlt sich eine kleine Karte zu skizzieren. Die Musik ist zwar nichts Besonderes und wechselt nur bei den Obermorschen, paßt aber zum Spiel. An "Gradius" kommt "Section Z" nicht heran, trotzdem würde ich es mir als Ballerspiel-Fan kaufen.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Capcom, Zirkapreis: 100 Mark

NINTENDO

72%

Grafik: 70%

Sound: 68%

POWER-WERTUNG: 72%



650 MBYTE ACTION

# Super Darius



Level A sollte man nutzen, um Extras zu sammeln (PC-Engine)

**T**rotz verschwenderisch vielen Speichern auf dem CD-ROM bietet die Automatenumsetzung "Super Darius" im Vergleich zu anderen Ballerspielen wie "R-Type" und "Gunhed" wenig Neues. Ein kleines Raumschiff fliegt von links nach rechts und erwehrt sich der Gegner die angesaut kommen. Dazu wird mit der linken Feuertaste ganz normal geschossen, mit anderen wird man Bomben ab. Erwischt man eine komplette Gegner-Formation, bekommt man außerdem Extra-Punkte.

Manchmal leuchtet ein Gegner der Formationen (meistens der letzte) in roten, grünen oder blauen Farbtönen und hinterläßt bei einem Treffer eine Kugel der entsprechenden Farbe. Mit diesen Kugeln baut man sein Waffenarsenal aus. Rote Kugeln verstärken den Schuß nach vorne, grüne möbeln die abgeworfenen Bomben auf und blaue legen ein für

ich war etwas enttäuscht als ich "Darius" das erste Mal spielte. Die Grafik ist trotz viel Speicherplatz auf der CD nicht gerade sensationell. Die Feindformation wird nur für einen Moment auf dem Bildschirm zu wenig animiert. Deren Schüsse sieht man auf dem kunterbunt dahinflitzenden Hintergrund fast überhaupt nicht. Und doch überkommt mich bei

Gut!



diesem Spiel die berühmte röhrende Unruhe aufgrund der, ich es gar nicht erwarten kann, wieder ein Spielchen zu machen. Es spielt sich wahnsinnig gut und bringt irre Spaß. Jede Menge Gegner, schön abgestufter Schwierigkeitsgrad und unterschiedliche Taktiken bei den Endgegnern (auch wenn Martin das anders sieht) ein Baller-Muß

gegenerische Schüsse undurchdringliches Kraftfeld um das Schiff, das allerdings nur eine begrenzte Zahl von Treffern aushält.

Fließige Spieler sammeln sicher mal mehr als sieben Kugeln. In dem Fall wird die entsprechende Waffe umgebaut. Der Schuß verwandelt sich in

Gegner auf einem Schlag vom Bildschirm.

Nach dem Ballerspiel-Üblichen Endgegner teilt sich der Level in zwei Teile, jeder davon teilt sich wieder in zwei usw. Dadurch bekommt man von den 26 Levels bei einem Spiel maximal nur sieben zu sehen, bis man beim endgültigen



Bis an die Zähne bewaffnet nähern wir uns 'Burst Out', dem Endgegner von Zone C (PC-Engine)

Die "Darius Bagior" Musik von CD hat echte Filmmusik-Qualitäten. Sie paßt wie die Faust aufs Auge zu der norvenautraubenden Ballerei – motivierend, aufregend und einschüchternd zugleich. Zu sammeln mit der herausragenden Grafik

Gut!



Die Dauerfeuer-Upgrade sind ihr schon nach wenigen Minuten fix und fertig. Absichtlich muß man allerdings gegen Endgegner kämpfen. Sie sehen zwar allesamt sehr gut aus, einige größer, allerdings nach dem gleichen Muster an. Um sie zu vernichten, muß man an einer bestimmten Stelle treffen – von Taktik keine Spur. Auf dem Weg zu ihnen bietet Darius dagegen mitreißende Action-Kost

einen Laser und später in eine breite Schießfront. Die Bomben werden nach oben und später auch nach hinten abgeworfen und das Schiffschild wird noch stärker. Ist ein Schiff dann h'isch behalt man seine Extras. Weiterhin tauchen im Spiel graue und gelbe Kugeln auf. Eistern bringen einfach nur Punkte, die gelben legen a le

Monster ankommt. Um auch die anderen Zonen zu sehen, muß man von vorne anfangen und entsprechend in die andere Richtung bewegen. Die Grafiken sind allerdings nicht zu unterschiedlich, denn es gibt fünf Grafiktypen, die leicht variiert werden. Zu jeder dieser fünf Grafiken wurde eine eigene Musik komponiert.

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: NEC Avenue Zirkus Preis: 140 Mark (CD-ROM)

PC-ENGINE

Grafik 79%

Sound 82%

POWER WERTUNG 82%



## INSEKTENPLAGE

## Cybercore

Wer im Sommer ständig auf der Flucht vor nervenden Mücken oder anderen stechenden Plagegeiern ist, der darf sich jetzt zumindest spielerisch dafür rächen. Pas-

sig wechselnden Angriffsformationen mit einem respektablen Zwischeninsekt und einem mächtigen Endinsekt auf — die Versuchsanstalt für Chemiewaffen tötet grüßen mg



Die Landschaft liegt in Schutt und Asche (PC Engine)

send zur insektenreichen Jahreszeit stellt IGS sein erstes Spiel für die PC-Engine vor. "Cybercore" lehnt sich stark an Namco's "Dragon Spirit" an, nur geben hier Insekten und nicht Drachen den Ton an.

Die Landschaft scrollt stetig von oben nach unten. Feinde greifen sowohl aus der Luft als auch vom Boden aus an. Um sich der Insektenplage (Mutter Natur stand Pate für sämtliche Feinde sowie das eigene "Raumschiff") zu erwehren, kann jeder Privat-insekt von Haus aus nach vorne feuern und Bomben auf die Oberfläche abwerfen.

Mit welcher Insektengattung ihr ballert, hängt davon ab, welches Extra ihr vorher aufgeammelt habt. Zur Wahl stehen vier verschiedene Tierarten, die sofort mutieren (und damit ihre Feuerkraft erhöhen), so bald ein zweites identisches Extrasymbol erhascht wird. Das Ausrüstungs-Schema entspricht ganz dem von "Tiger Heli" — je mehr von einer Sorte, desto besser. Zusätzlich schwirren Symbole für Extra-eben Smart-Bomben, permanenten Schutzschirm und Chitinpanzer-Erneuerung herum. Während des Spiels ist es außerdem jederzeit möglich, die Geschwindigkeit seines Insekts zu ändern. Jeder der acht Level wartet neben stän-



Der Obermolt von Level 6



Die Fliegenpatzche reicht hier nicht mehr aus. Killer-Insekten greifen an (PC-Engine)

Dieses Spiel ist ganz nach meinem Geschmack. Technisch tadellos, gute Grafik, viele unterschiedliche Gegner und interessante Endmonster. Cybercore hat zwar frech bei "Dragon Spirit" und "Tiger Heli" geklaut, aber so lange dabei ein halbwegs eigenständiges und vor allem erstklassiges Ballerspiel herauskommt, ist mir das egal. Die Abstimmung des Schwierigkeitsgrades mit dem Ausbau der eigenen Bewaffnung ist eben

Gut!



falls ebenso wertig, je mehr Extras, desto heftiger die Feind-Attacken. Positiv macht sich auch der Chitin-Panzer bemerkbar, der die ersten drei Treffer neutralisiert. Das eingebaute Dauerfeuer und die freie Wahl der Geschwindigkeit runden den positiven

Gesamteindruck ab. Cybercore ist kein Ausnahme-Modul wie z.B. Mr. Heli, aber Baller-Fans kommen trotzdem auf ihre Kosten. Ein Probespiel lohnt sich in jedem Fall.

Endlich mal wieder ein fesselndes Ballerspiel für die PC-Engine. Viel Grafik, nette Musik, tonnenweise Sprites und jede Menge Action. Gerade ich als absoluter "Dragon Spirit"-Fanatiker bekomme mal wieder etwas geboten. Nur eines stört die ansonsten ungetrübte Ballerspiel-Idylle: Schon bei meinem zweiten konzentrierten Flug durch die mutierte Landschaft war ich im sechsten Level. Und bei dem Endgegner kommt's dann gleich

Gut!



knüppelnd, so als ob er mir meine rabiaten Eingriffe in die Flora und Fauna heimzahlen will. Und da hing ich dann auch noch eine ganze Weile. Außerdem war der Flug bis zu der Stelle dank blitzschneller feindlicher Schüsse alles andere als einfach. So fein abgestimmt wie Dragon Spirit ist Cybercore nicht. Trotzdem fesselt es eine ganze Weile an die Bildröhre. Alle Ballerspieler sollen dieses Modul haben.

STECKBRIEF

Genre: Action

Hersteller: IGS, Zirka-Preis: 110 Mark

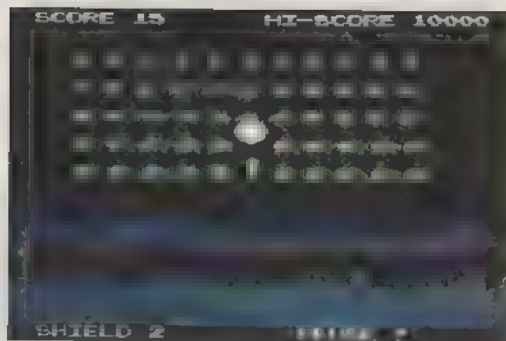
PC-ENGINE

79%

Grafik: 78%

Sound: 78%

POWER WERTUNG: 79%



Der 90er-Remix bietet Extras und alle drei Leve neue Grafiken (PC Engine)



Den japanischen Jäger versteht man leider kaum (PC Engine)

## ANTIK-ATTACKE

# Space Invaders

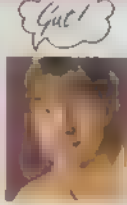
Neben "Pac-Man" und "Asteroids" ist "Space Invaders" einer der wenigen echten Spieleklassiker der frühen achtziger Jahre. Vor nunmehr über acht Jahren war Space Invaders von Taito der Hit in den Spielhallen. Der rhythmische "Bum-Bum"-Sound der angreifenden Aliens hörte man meistens.

In einem Anflug von Nostalgie hat sich die Taito-Chefetage dazu durchgerungen, das original Space Invaders für die PC-Engine nachzuprogrammieren. Dabei wurde auf jede Kleinigkeit geachtet. Grafik, Sound und Spielablauf entsprechen zu 100% dem Arcade-Original. Selbst der Demomodus des Spielautomaten, wo die fliegende Untertasse das "Y"

des Play-Schrittzuges umdreht, ist vorhanden. Da Space Invaders anno 82 allerdings kaum ein schlagkräftiges Verkaufsargument ist, wurde zudem ein 90er-Remix auf das Modul gepackt. Am Grundprinzip der "fünf steigt von links nach rechts und später nach unten ruckenden Angriffsschreien" hat sich bei Space Invaders Plus nichts geändert. Das Raumschiff am unteren Bildschirmrand hat allerdings einige Extrafunktionen zur Verfügung, um die Aliens abzuwehren. Von der Lenkrakete über den Schuttschirm bis zum Laser gibt es insgesamt knapp zehn verschiedene Extras, die von einer fliegenden Untertasse spendiert werden — wenn diese rechtzeitig abgeschossen wird.

mg

Wenn ich mir vor Augen halte, daß meine "Space Invaders" Grafik über acht Jahre zu rück liegt, fühle ich mich wehnsinnig alt. Erst in der Spielhalle, dann zu Hause auf dem VCS erledigte ich eine Formation nach der anderen. Ganz objektiv gesehen kann ich allerdings keinem raten, sich dieses Modul zuzu-



legen. Der 90er-Remix ist leider nicht optimal, denn die Schußfolgen der Aliens sind nicht immer vorhersagbar und Zeit zum Ausweichen bleibt kaum — alles in allem etwas zu konfus. Wer dagegen damals schon aktiver Spieler war, der muß Space Invaders einfach kaufen — das ist Nostalgie pur.

ver. Spieler war, der muß Space Invaders einfach kaufen — das ist Nostalgie pur.

## ZU JAPANISCH

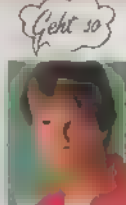
# City Hunter

Überall gibt es Gangster. Nicht nur im Weltraum oder in weit zurückliegenden Zeiten: fantastischer Märchen-Weiten lauert das Böse, sondern auch hier, bei uns mitten in der Stadt. Bei diesem Lauf- und Springspiel ist die "City Hunter" eine Organisation gegen das Verbrechen, die der Polizei hilft. Ob Raub, Mord oder Entführungen, die City Hunter sind für alles da.

Der Held dieses Spiels muß drei Verbrecher-Organisationen das Handwerk legen. Lediglich mit einem Revolver bewaffnet, macht sich der Gute auf in die Höhle des Löwen. Dort erwarten ihn jede Menge Gegner. Einige greifen ihn mit einem Stetson an, andere zucken eine Maschinenpistole und schießen

somit auf ihn. Wieder andere werfen mit Handgranaten um sich. Ein Balken zeigt seine Lebensenergie an. Wenn sie aufgebraucht ist, ist das Spiel vorbei. Der City Hunter kann sich mit einem linken Schuß der Gegner entledigen. Ebenso gut kann er sich ducken oder über die Schüsse hinwegspringen. In dem Gebäude rennt er von Tür zu Tür, wobei die meisten verschlossen sind. Die offenen führen in einen anderen Teil des Gebäudes oder zu verschiedenen Personen, die ihm Hinweise für seine Aufgabe geben oder Gegenstände überlassen. Hier versteckt sich auch eine unbekannte Badnixe, bei der der City Hunter seine Lebensenergie wie der auffrischt. Wie sie das macht, bleibt im Dunkeln. ht

An sich bringt City Hunter Spaß. Leider gibt es ein riesen großes Problem. Alle Texte und Hilfen sind in japanisch. Man weiß also weder, welche Aufgabe man überhaupt erledigen muß, noch wie die Hinweise lauten. Die einem die verschiedenen Spielfiguren geben. Deshalb ist City Hunter aber



kein schlechtes Modul. Es spielt sich gut, die Grafik ist schlicht, aber praktisch. Die Musik für meine Ohren sogar sehr stilvoll und toll komponiert. Die Rätsel bekommt man durch geduldiges Suchen heraus, das dürfte aber nicht jedem etwas sein. Hoffen wir, daß es das Modul bald in Englisch gibt!

STECKBRIEF

Genre: Action  
Hersteller: Taito, Zirkus-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

37%

Grafik: 31%

Sound: 52%

POWER-WERTUNG 37%

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Sunsoft, Zirkus-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

53%

Grafik: 41%

Sound: 63%

POWER-WERTUNG 53%



**Fließende Animation, tolles Spielgefühl, beinhardt Action (Mega Drive)**

**FLY HARD**

# Afterburner

Nachdem Segas Spielhallen- und Arcade-Artwork bereits aktiv in Computer-Ligen sowie dem Sega Master System geändert ist, rufen sich nun Mega Drive-Besitzer zum kühnen Luftkampf *Sadarena* in Form der 3D-Baller-Spektake. hält sich weitgehend an das Arcade-VRD-Bild auf den Flug durch den Canyon, die Landesequenz wurde aber berühmt berüchtigt. Features übernimmt die Hydrak natürlich ausgenommen.

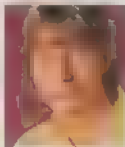
Mit einem wendigen Ab-  
langacerastlhem 3D Tel-  
lug las verschiedene Land-  
schaften hinweg — und gera-  
dewegs auf Unmengen von  
landeten Flugern zu. Den  
Piloten schenkte die jün-  
sten Abrüstungsfortschritte

nicht geaufzu sein, denn  
sich selber als "Vater"  
Rechnen. Einmal die Be-  
tung wurde gegen mehr dem  
Automaten always in dem  
dell. Einmal wurde es ein  
Haus aus dem ein manchen  
Dauerer gewöhnlich. Mit  
einem Feuerkerl, wenn  
Moses abgesprochen, die  
se retten. Ich bin nur noch  
in den Gängen, wenn ein  
denkmal habe mit den be-  
den anderen, waschen  
bzw. dem ist mir das ist  
allem dann, wenn es  
nötigen, wenn es  
hien und in der  
hien. Wärme, Wärme  
Windstille hat. Ge-  
genüber dem  
de hehnte. Auf dem  
was ist, aber es  
der Stille, aber es  
terbener erhalten sein.

Es s'atona el  
ganx amb el carter  
Alc. h. 1909

mach' ich 27. 48. 1961  
 A. 1961 27. 48. 1961  
 K. von auf dem  
 d. neuen einen  
 1. 1. 1961 Das  
 1. 1. 1961 1. 1. 1961  
 1. 1. 1961 1. 1. 1961  
 1. 1. 1961 1. 1. 1961  
 1. 1. 1961 1. 1. 1961

Misses, die in der Vergangenheit von Explosions- und Rauch-



waken sich ein  
 was glänzte zu  
 band Dinstage De  
 verurteilt, ist  
 mit 8 in Anlehn  
 die Lösung sich  
 nach und spie  
 sich beste Harm  
 version. Aber  
 den Bonusver  
 werten, aber  
 große Oktober

dem Bildschirm und wie die Animation nicht mehr ganz so flüssig

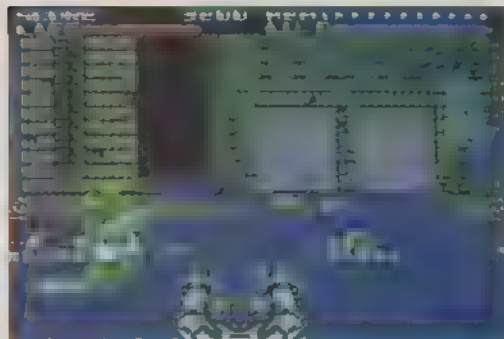
**STECKBRIEF**

Genre: Action  
Hersteller: Demco Zebra Preis: 120 Mark

SEGA MEGA DRIVE

80%

Grafik 80 <sup>u</sup> / <sub>o</sub>	Sound 78 <sup>o</sup> / <sub>o</sub>	POWER WERTUNG 80 <sup>o</sup> / <sub>o</sub>
---------------------------------------	--------------------------------------	--



Blöß nicht danebenschießen sonst ist's aus (Segal)

## MIT LICHT AUF BLECHJAGD

## Assault City

Im späten 21. Jahrhundert  
evolutionieren die Roboter  
und unterdrücken die  
Menschheit, bis sie die Hand  
dieses Spiels E. gehörtener  
Um den Roboter an die Hand  
werfen zu lassen. Von einem  
Fremden erhält er eine ge-  
heimnisvolle Waffe, deren Ur-  
sprung er erkunden soll.

[illegible]

er von Joels Lebensenergie Bakken stieg. Zwei weitere Bakken zeigen an, wie weit sich eines Waffes Julge heizt und ob es es noch benutzen kann und wie weit er vom Obermonster entfernt ist. Außerdem schweben des öfteren Robote Behälter über den Bildschirm. Sie enthalten entweder Energiekapseln für Joels Waffe oder Bomben, die sie verzetzen in späteren Spielen auf jeden Menschen über den Schirm, der man trifft. Dafür, was in der gemeinen Hexik gar nicht so einfach ist, Nach jeder Runde wartet er Erdröckel auf Joels den er eine Probe an verschöndern. Sieben trollen auf. A-Bomben wird danach mit vielen Bildern in Joels Joels Story weitzert. (h)

Endlich ma wieder  
an Spä 14. da  
Suzi m'geen  
und a 3. in nach  
fag, ma so Ma  
man es hat a  
nem d's Gewe  
hon zu dem B d  
schon e'was h'k  
ich Abernung des  
Gew. se hat na  
da Buchhau...

Bate, a neighbor who  
has been sold a machine  
he called the Pistol hat. Bate

Gut!



den End Rumba n  
hinter sich. Es Pro-  
grammieren seine  
Strategien in ihren  
ass. Nat. in  
ende ich. Es  
mit der Geschichte  
ich kann nur  
sagen. Das s. n  
Se. dann wa-  
de w. r. v. S. all  
br. n. A. B. z.  
str. n. k. n. e. h.  
u. n. Gew. s. s. e.

**STECK  
BRIEF**

Genre: Action  
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM

75%

**Grafik: 75%      Sound: 61%      POWER-WERTUNG: 75%**

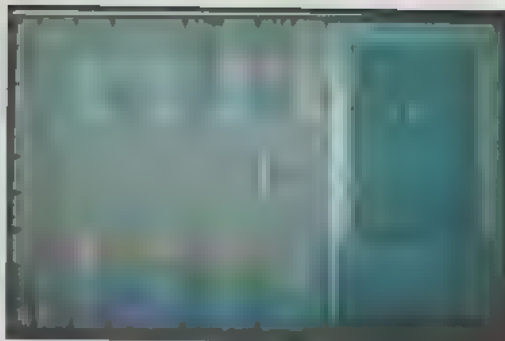
ZUM FRESSEN GERN

# Chip's Challenge

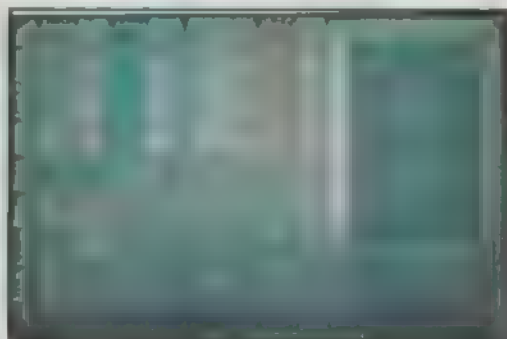
Wer sich an den Computerspielerklassiker 'Snake Byte' von Sirius Software erinnert, dem wird der Name Chuck Sommerville bekannt vorkommen. Er schuf diesen Hit und legt mit 'Chip's Challenge' für das Lynx sein neuestes Werk vor. Chuck hat sich dabei von anderen erfolgreichen Programmen ordentlich inspirieren lassen. Er probiert Spiellemente aus 'Boulder Dash' und 'Sokoban' sowie eigene, neue Ideen geben sich in 144 Levels die Ehre.

Eure Hauptaufgabe ist das Aufsammeln von Chips. Erst wenn ihr eine bestimmte Anzahl ergattert, öffnet sich der Ausgang zum nächsten Level. In manchen Spielstufen gibt es zudem ein Zeitlimit, das dezent zur Elle anspricht. Das Spielfeld ist mehrere Bildschirm groß, wird aus der Vogelperspektive gezeigt und scrollt brav in alle Richtungen. An Spiellementen herrscht kein Mangel. Besonders beliebt sind die aus Sokoban bekannten Kisten, die munter durch die Gegend geschubst werden. In den Ländern, die im Wasser entstehen, dort eine neue Plattform. Neben dem Wasser sollte man auch das Feuer meiden, außer ihr besitzt ein Extra, das vor Kiste bzw. Hitze schützt. Alle Gegenstände, die man im Lauf eines Levels aufgesammelt hat, werden rechts

unten auf dem Bildschirm angezeigt. Außerdem sorgt eine saute Fließbänder und rutschige Eisflächen für Durcheinander. Manche Spielstufen sind regelrechte Rutschpartien, wo man minutenlang von einer Ecke in die andere geschubst wird — ehe die Spielfigur schließlich erschöpft stehen bleibt. Schalter, die von Level zu Level andere Auswirkungen haben, verschönernde farbige



Jeder Schlüssel kann nur einmal benutzt werden (Lynx)



Chip's Challenge ist das bislang beste Lynx-Modul (Lynx)

Schlüsse, die zum Öffnen von Türen dienen und Teleporter runden das Spiel ab. Damit das Ganze nicht zu einfach wird, sorgen die aus Boulder Dash oder Emerald Mine bekannten Tiercharaktere dafür, dass die beweglichen Gegenstände

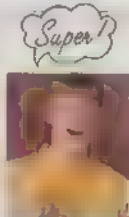
an Wänden entlang andere auslenkt, zielstrebig auf die Spielfigur zu. Als Hilfestellung ist in den meisten Levels ein Fragezeichen platziert. Laut die Spielfigur auf diese Plattform, dann erscheint ein Text, wo verschlossene Hinweise

zur Lösung des Levels enthalten sind. Wer sich dazu ein paar Gedanken macht, kann sich viel Zeit und Arbeit sparen. Je höher der Level, desto spartanischer oder verzwickter nimmt sich die Hilfestellung aus.

Mit diesen Elementen haben die Level-Designer kräftig jongliert. Durch immer neue Kombinationen und manche Überraschung in höheren Levels wird für Abwechslung gesorgt. So entsteht z.B. in einer bestimmten Spielstufe genau auf der Plattform, auf der sich eure Spielfigur befindet, eine Wand — der Rückweg wird also schon im Voraus verbaut.

Nach jedem geschaffenen Level hat man ein Passwort, das zu Spielbeginn eingegeben wird. Wer in einem Level trotz beständiger Fortschritte öfters scheitert, darf diese Spielstufe netterweise überspringen und bekommt trotzdem das ersuchte Passwort. mg

Wenn ich mir kein Notiz für das Lynx gekauft hätte, wäre ich jetzt schon ein armer Mann. In Balle, den kann man die Spielzeit gar nicht aufwiegen, die ich in letzter Zeit mit Chip's Challenge und dem Lynx verbracht habe. Programmierer und Designer Chuck Sommerville der zuvor das schreckliche Electro Cop verbrochen hatte, ist in meiner Achtung enorm gestiegen. Das erfreuliche Mix aus bekannten und neuen Spiellementen ist einfach atemberaubend fesselnd. Beinahe jeder Level wartet mit einer neuen Überraschung auf und spornt zu noch besseren Leistungen an. Da die Levels geschickt gemischt wurden, ist eine zum



Graben dann wieder. Es ist ein bisschen wie ein Puzzle. Die Level-Designer haben sich an einem Fall angefasst, das ist ein Fall, der bis jetzt war noch ein bisschen wie ein Puzzle. Die Level-Designer haben sich an einem Fall angefasst, das ist ein Fall, der bis jetzt war noch ein bisschen wie ein Puzzle.

verwendet von Wiederholungen keine Spur. Vier Boulder Dash-Momente der wird 'Chip's Challenge' mit Haut und Haaren erschaffen. Ich hoffe, daß sich die Epyx-Programmierer und Computer-Umsetzungen beeilen und in Kürze auch Lynx-fähige Spielstufen die 144 Levels in Angriff nehmen können. Übrigens: Gerücheweise wurde eine 'Klax'-Version für das Lynx angekündigt.

Mit Chip's Challenge gibt es ein bisschen wie ein Puzzle. Die Level-Designer haben sich an einem Fall angefasst, das ist ein Fall, der bis jetzt war noch ein bisschen wie ein Puzzle.

Bei Lynx ist die Rolle des Spielers sehr wichtig. Das ist ein bisschen wie ein Puzzle. Die Level-Designer haben sich an einem Fall angefasst, das ist ein Fall, der bis jetzt war noch ein bisschen wie ein Puzzle.



knackigen Rätsel vorangetrieben. Sehr gut gefällt mir, daß man mit dem Fragezeichen das eigene Passwort auf die Lösung des Levels setzen kann. Ob das die Spielzeit verlängert, das ist eine andere Frage. Die Level-Designer haben sich an einem Fall angefasst, das ist ein Fall, der bis jetzt war noch ein bisschen wie ein Puzzle.

Je nach Stil des gerade gespielten Levels. Ein neues Modul für unterwegs und für zu Hause ein Modul, alle Lynx-Besitzer und das es noch werden.

STECKBRIEF

LYNX

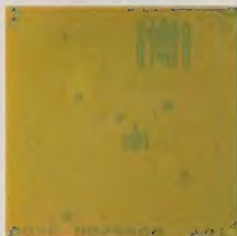
Grafik 66%

Genre Geschicklichkeit  
Hersteller Epyx Zirkus-Preis: 70 Mark

Sound 67%

POWER WERTUNG 84%





### Solar Striker

Das Ballerspiel "Solar Striker" bietet sechs vertikal scrollende Levels, nette Endgegner, schmutzige Angriffs-Formationen und ein paar Extras, die Eure Schußkraft verbessern. Obwohl das Spiel vom Aufbau her eher simpel angelegt ist, verführt es immer wieder zu einer neuen Ballerrunde. Die Objekte bewegen sich annähernd ruckfrei über den Bildschirm; das Scrolling ist ok. Nicht ganz so gut wie "Hemesis", aber Spaß macht "Solar Striker" allemal! mg

Genre: Action  
Hersteller: Nintendo  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 70%**

Grafik: 53% Sound: 71%

POWER-WERTUNG: 70%



### Asmik World

Asmik's Erstlingswerk für den Game Boy ist kein guter Einstand: "Asmik World" bietet stupide Actionkost mit Denkspiel-Touch. Um einen der zahlreichen Level zu beenden, muß man diverse Gegenstände einsammeln. Leider bevölkern auch Würmer und anderes Kleinvieh die Labyrinth. Die Plagegeister stören nicht nur die Suche, sondern verschlucken manch wichtiges Utensil. Netterweise gibt's ein Paßwort-System und zwei Spieler dürfen gleichzeitig ran. mg

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Asmik  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 28%**

Grafik: 42% Sound: 38%

POWER-WERTUNG: 28%



### New Zealand Story

Letzten Monat erschien das Plattformspiel "New Zealand Story" für die PC-Engine, (siehe Test in POWER PLAY 5/90, Seite 124) diesmal sind die Mega-Drive-Besitzer an der Reihe. Ihre Version entpuppt sich als noch einen Tick besser: Die Levels wurden etwas umgebaut (durchaus vorteilhaft, wenn auch ein wenig schwer), und das Scrolling ist eine ganze Spur schneller. Eine saubere Umsetzung, die sehr gut spielbar ist und Spaß macht. hf

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Taito  
Zirka-Preis: 120 Mark

**MEGA DRIVE 80%**

Grafik: 74% Sound: 35%

POWER-WERTUNG: 80%



### Sokoban

Nachgemacht ist für die PC-Engine zu schlecht. Entgegen der Mega-Drive-Version hat man kräftig was an der Steuerung getan, wodurch sich Sokoban für die PC-Engine besser spielt. Dafür gibt's bei jedem Level ein Paßwort: Level überspringen, wie beim Mega Drive, kann man nicht. Als Ausgleich tauchen bei PC-Engine neue Level auf, die es nicht beim Mega Drive gibt. Alles in allem eine würdige Version für die PC-Engine. hf

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Media Rings +  
Zirka-Preis: 110 Mark

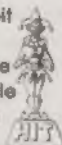
**PC-ENGINE 86%**

Grafik: 43% Sound: 39%

POWER-WERTUNG: 86%

# Wann sind sich alle einig?

Beim Test von **TURRICAN**,  
Selten hat ein Spiel europaweit  
so abgeräumt: Bisher hat  
Turrican über 10 internationale  
Auszeichnungen erhalten. Viele  
Wertungen durchbrachen die  
90% Barriere !!!



**Rainbow Arts**

Rainbow Arts Software GmbH  
Hondellallee 30A  
4000 Düsseldorf II



Abgestaubt: U.S. Golds Fußball-Simulation zur Weltmeisterschaft



Angetestet: Philipp Morris' erstes Computerspiel (oben)



Abgefahren: Sid Meiers Eisenbahn-Simulation "Railroad Tycoon"

In vier Wochen haben wir voraussichtlich folgende Themen auf Lager: Wir werfen einen Blick auf die hitverdächtige Eisenbahn-Simulation "Rail-

road Tycoon", Sid Meiers neuestes Werk und inoffizieller "Pirates"-Nachfolger. Außerdem im Test-Programm: U.S. Golds "Italy 1990" und ein brandheies Grafik-Adventure im Lucasfilm-Stil. Im Aktuell-Teil gibt's wieder exklusive News ber kommende Spiele-Sensationen (u.a. prsentieren wir "Falcon II: Flight of the Intruder"). Pralle 32 Seiten Tips und Tricks fr Eure Lieblings-Spiele sind natrlich auch mit von der Partie. Im Videospiel-Teil lesen wir neben anderen Modulen die Box-Simulation "Final Blow" fr das Mega Drive, das Ballerspiel "Formation Armed F" fr die PC-Engine und den Rollenspiel-Hit "Ultima IV" auf dem Master System.

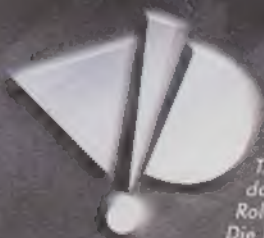
POWER PLAY

7

erscheint am  
15. Juni 1990



# HAMMERFIST



Man schreibt das Jahr 2245! Die Bevölkerung hat ihre Freiheit verloren. Das Leben wird von einem einzigen mächtvollen Lebewesen kontrolliert: CENTRO HOLOGRAPHIK, der Menschen in Holographien verwandelt. Doch es gibt zwei Opfer, die sich wehren. Begleiten Sie HAMMERFIST und METALISIS in einem interaktiven Arspace-Spiel, das die klassischen Elemente des Fantasy Role Playing mit einschließt. Die Revolution hat begonnen ...  
AMIGA, ATARI ST, C64, AMSTRAD CPC



Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Metagonic GmbH.  
Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Hietberg 2  
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH, Vertrieb Österreich: Karasoft  
Vertrieb Schweiz: Thali AG



**Das ist das Game  
DER 90ER - KLAX!**

# KLAX™

## STEINE SAMMELN UND PLAZIEREN

Ein einfaches Konzept und ein leicht zu beherrschendes Spiel machen es zu einer "KLAX" - Sache! Einfach nur die bunten Mauersteinchen mit dem Paddle aufsammeln und diese auf verschiedene Hauern werfen, um gleichfarbige Reihen zu bilden; entweder deren drei senkrecht oder diagonal. Hört sich einfach an, was? Iss' es auch! Die härteste Aufgabe bei KLAX ist, sich wieder vom Spiel loszuscheiden.

- Der letzte Schrei aus Kallifornien!
- 99 Levels an irrem Spaß!
- Entkammt der meist "bespielten" Spielhallenfassung!
- Macht süchtig und ist eine echte Herausforderung!
- Viele KLAXe ergeben bombastische Punktzahlen.
- Fordert eure Freunde auf, bei der KLAX-Sache gegen euch anzutreten!



## TENGEN

*The Name in Coin-Op Conversions*

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128

Programmed by: Teague Software Developments Ltd.

Veröffentlicht von: Domark Ltd.

Atari ST Bildschirm Fotos

Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel.: (069) 706050

© 1990 TENGEN INC. All Rights Reserved.™ Tengen Inc.

**BOMICO**  
DER COIN-OP FORTSETZER

## DOMARK